神技作画シリーズ
写真加工で作る
風景イラスト
さけハラス
SAKEHARASU
KADOKAWA

さけハラス

SAKEHARASU

東京都在住。旅するイラストレーターとして全国を旅しながら創作活動を行う。専門学校にて講師業を行いつつ、フリーランスとして書籍の装画、CDジャケット用イラスト、キャラクターデザインなどを手がける。

Twitter：@hunwaritoast

pixiv ID：10958370

神技作画シリーズ
写真加工で作る
風景イラスト
さけハラス
SAKEHARASU

はじめに

漫画・ゲーム・アニメ業界等でも、写真を加工して風景イラストを作成しているケースは少なくありません。写真加工から作る風景イラストの一番のメリットは制作時間の短縮にあります。撮影してきた写真に加工や演出効果を加えることにより、短時間でより魅力的なイラストに仕上げることが可能です。

キャラクターを描くのは好きだけど、背景は何かと面倒くさそうで避けてきたという方も多いはずです。本書が少しでも風景イラスト作成に興味を持っていただく入り口となればうれしいです。

また、なかなかよい構図やシチュエーションが思いつかない、という悩みを抱えている人も多いと思います。私自身も構図が思いつかなくて筆が進まないことも多いのですが、写真を見ながら、「この写真のこの場所にこういうものがあったら絵になりそう」とか「この場面だったらこういうキャラクターが合いそう」などとインスピレーションを高めることにより、作品のアイデアが生まれることもあります。写真素材を集めるために取材を繰り返すうちに、日常のあらゆるものの美しさや魅力に気が付くことができたことも、写真からイラストを作ることのメリットの1つだと感じています。

なお、写真加工による風景イラストの制作は、1から絵を描き起こすよりもはるかに作業が簡単になりますが、フォトバッシュのような高度な表現をするには、パースや背景描写の知識が必要になったり難易度が上がる場合もあります。また、ひとくちに写真加工といってもその表現方法や活用の仕方はさまざまです。写真加工にこだわりすぎても、表現の幅がせばまってしまいかねません。あくまで「魅力的な風景イラスト作成」という目的へのアプローチの1つとして、参考にしていただければ幸いです。

さけハラス

Contents

Chapter 3 実践編

Chapter 4 フォトバッシュ編

Chapter 5 創作編

※本書は、2019年5月現在における、以下のソフトの最新版を用いて解説をしています。
CELSYS CLIP STUDIO PAINT（v.1.9.0）／Adobe Photoshop CC（v.20.0.4）／FotoSketcher（v.3.04）
※解説しているソフトウェアの操作手順やその結果、また紹介しているサービス内容については、ソフトウェアのバージョンアップ等にともない、事前のお知らせなしに変更される場合があります。
※本書でご紹介するソフトウェアやその機能は、ご使用のコンピューターの環境によっては利用できないことがあります。
※各ソフトウェアの最新の動作環境やアップデート情報につきましては、メーカーの Web サイト等にてご確認ください。
※各ソフトウェアの使用方法に関するご質問は、メーカーのサポート窓口にお問い合わせください。
※本書の記述内容を超えるご質問（各ソフトウェアやサービスの使用方法や、それ自体のトラブルに関することなど）には、お答えできませんのであらかじめご了承ください。

スタッフ・協力
ブックデザイン：浜崎正隆（浜デ）
編集協力：森谷健一（ケイズプロダクション）
DTP：松井美緒（ケイズプロダクション）
校正：石井三夫
写真提供：PIXTA

Introduction

写真加工で作る風景イラスト

まず最初に、
写真を加工してイラストとして仕上げるまでに、
どのような制作過程をたどるのかを
見ていきたいと思います。

01 写真からイラストができ上がるまで

写真を利用して作成する場合の一番のメリットは制作時間の時短です。人工物の場合はパースをしっかりとって建物を作画する手間が省けたり、自然物の場合は葉っぱ等を細かく作画する手間が省けます。

写真がイラストになるまで

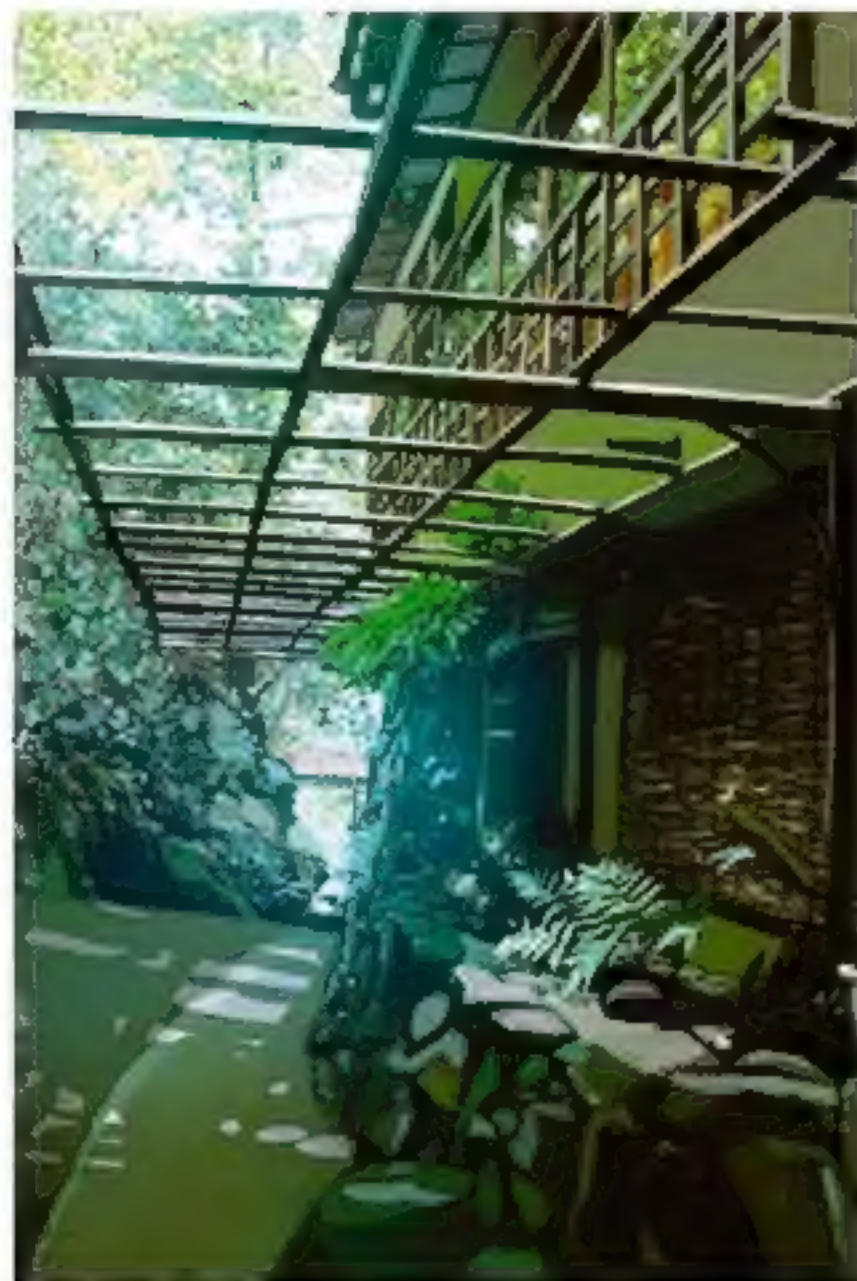
大まかに構成を分けると、【写真撮影】【写真加工】【演出】【キャラクター追加】の流れで制作していきます。元写真から構図がまったく変わっていないため、いかによい構図の写真が用意できるかが重要になってきます。

❶写真撮影

デジタルカメラやスマートフォンを使って写真撮影を行います。

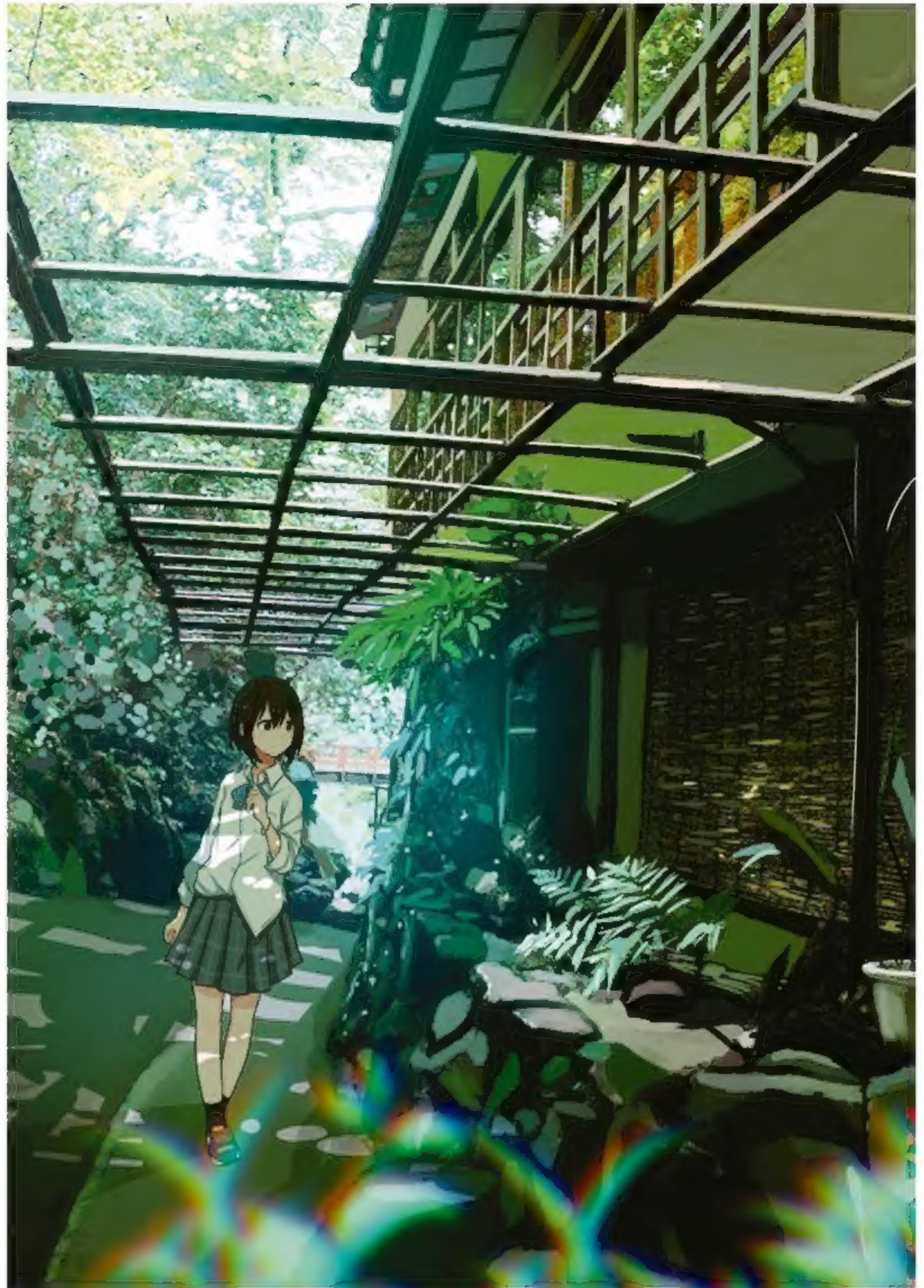
❷写真加工

撮影してきた写真を元に、フリーソフトやCLIP STUDIOを使用して加工します。

❸演出

空気遠近法や光の表現等を強調して演出効果を足していきます。

❹キャラクター追加

背景との整合性を意識してキャラクターを描き足し、背景となじませます。

❺完成

P O I N T !

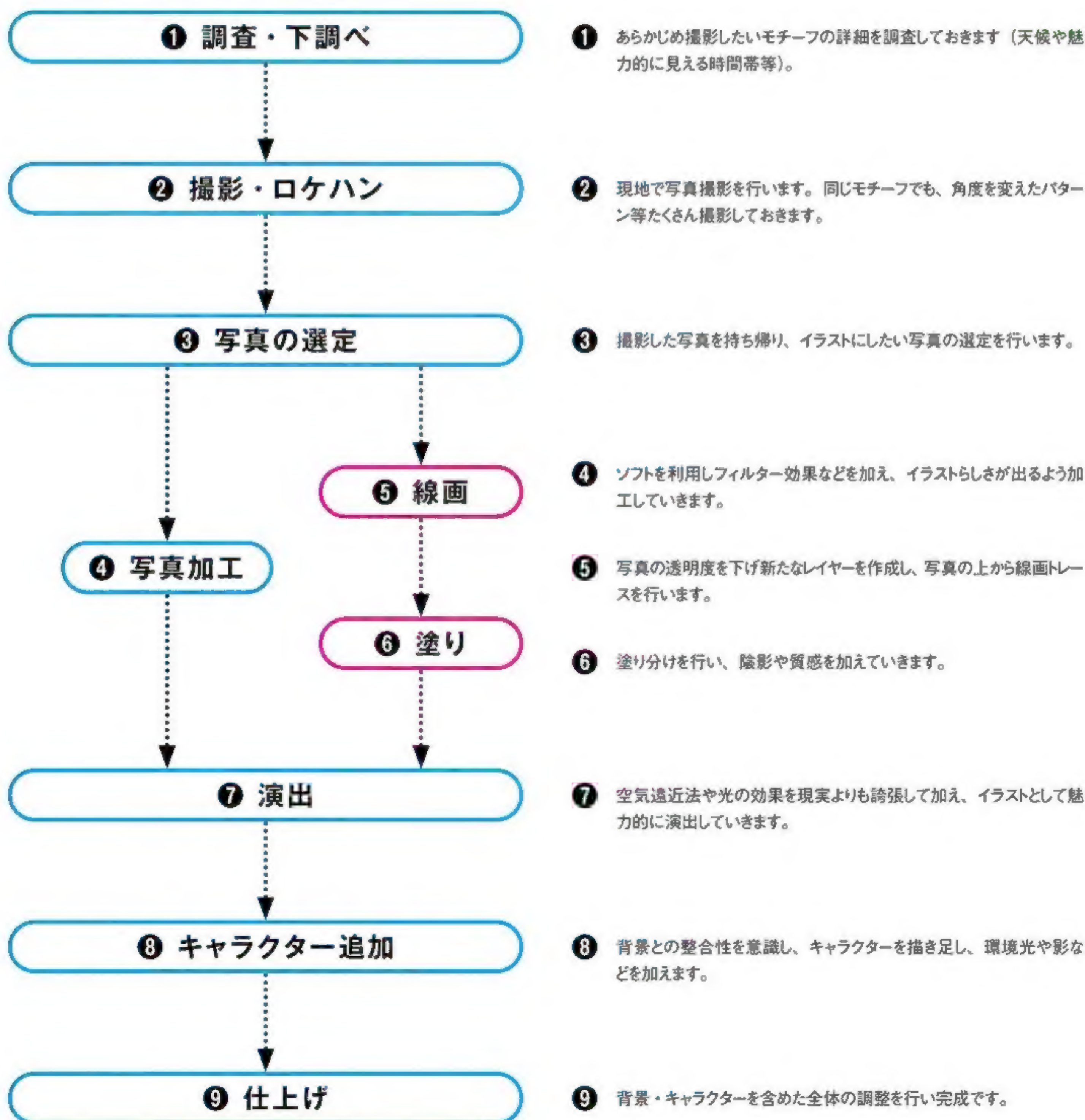
写真加工・トレースと著作権

写真を加工・トレースする際に気になるのが、著作権の問題です。自分で撮影した写真を元にして加工したり、トレースして線画を起こすことはまったく問題ありません。しかし、他人が撮影した写真をネットなどで拾ってきて加工・トレースすると、撮影した人の著作権を侵害する可能性があります。どうしても使用したい場合は、必ず事前に撮影した人に連絡して許可を得ましょう。フリー素材を使うときは、一次配布元で使用許諾条件を確認のうえ、自らダウンロードします。また、商品や企業、店名のロゴや屋号などを無断利用すると、商標の意匠権を侵害する可能性があります。自分が撮った写真でもこれらが写り込んでいる場合は、加工・トレース時に改変します。

02 モチーフに合わせて作り方を変える

モチーフによっては写真加工で作成するより別の方法で描く方が魅力的に表現できたりもします。写真加工はあくまで美しい背景制作のための手段であり、加工自体が目的にならないよう注意が必要です。

制作のフロー

写真加工による制作と線画トレース→塗りによる作画方法の流れの違いを紹介させていただきます。後述しますが、表現したいイメージのアプローチによって【❹写真加工】か【❺線画】【❻塗り】の工程を使い分けます。

3つのアプローチ

写真加工で作る風景イラストは制作において大きな時短になります。ただし、天候を変更させたかったり、モチーフを追加したいなど、1枚の写真だけではめざすイラストに必要な条件や要素を満たさない場合は、複数の写真を組み合わせるフォトバッシュにしたり、1から線画を起こす等、表現したい内容に合わせて手法を変えます。

写真加工（フォトレタッチ）

※左ページの【❹写真加工】にあたる

- ほぼ写真のイメージのまま使用したい場合

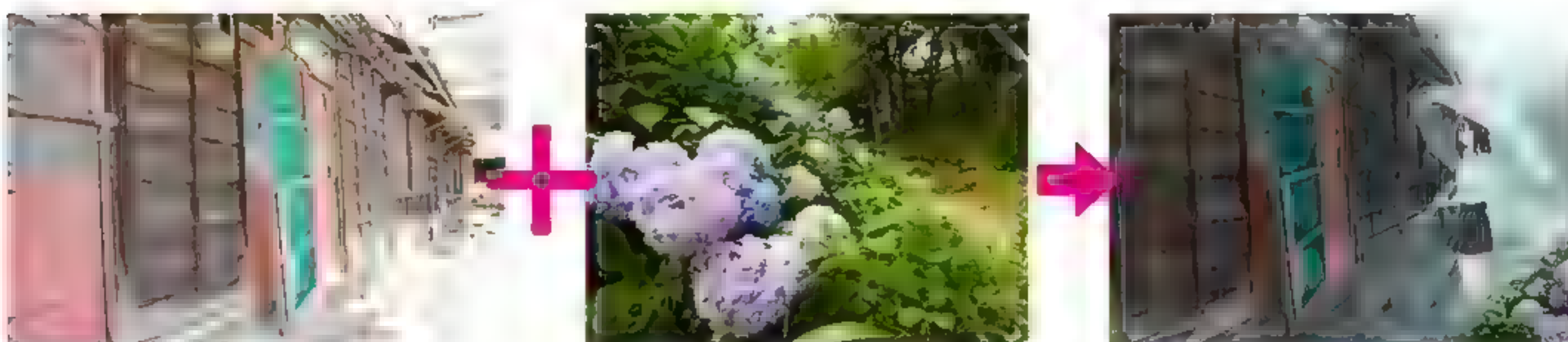
線画から作成

※左ページの【❺線画】→【❻塗り】にあたる

- 線画の映えるモチーフの場合（建物や人工物など）
- アングル、時間帯、天気、配色などを元写真から変更して描きたい場合

フォトバッシュ

※左ページの【❹写真加工】（複数の写真を使用）にあたる

- 複数の写真を組み合わせて作成する場合

アプローチＡ　そのまま写真を加工してイラストに

よい写真が用意できれば、そのまま加工してイラストに仕上げていきます。その写真の魅力的な要素（川がきれい、空気感が気持ちいい等）を強調し、逆に余分な要素を削っていきます。キャラクターを描く際にも、目を大きくしたり、プロポーションをよく見せたり、シワやシミ等の余分な情報は省いて描きますが、これと同じように写真を加工する際にも、魅力的な要素を誇張してきれいに仕上げます。

このままだとごちゃごちゃしすぎていて、ただ撮影しただけの写真なので、絵の中の主役を決め、それ以外の要素を簡略化させていきます。

橋の周りの要素を簡略化させたことにより、画面がすっきりとして橋に視線がいくようになりました。密度が高い所に自然と目がいくという人間の視線誘導を利用しています。

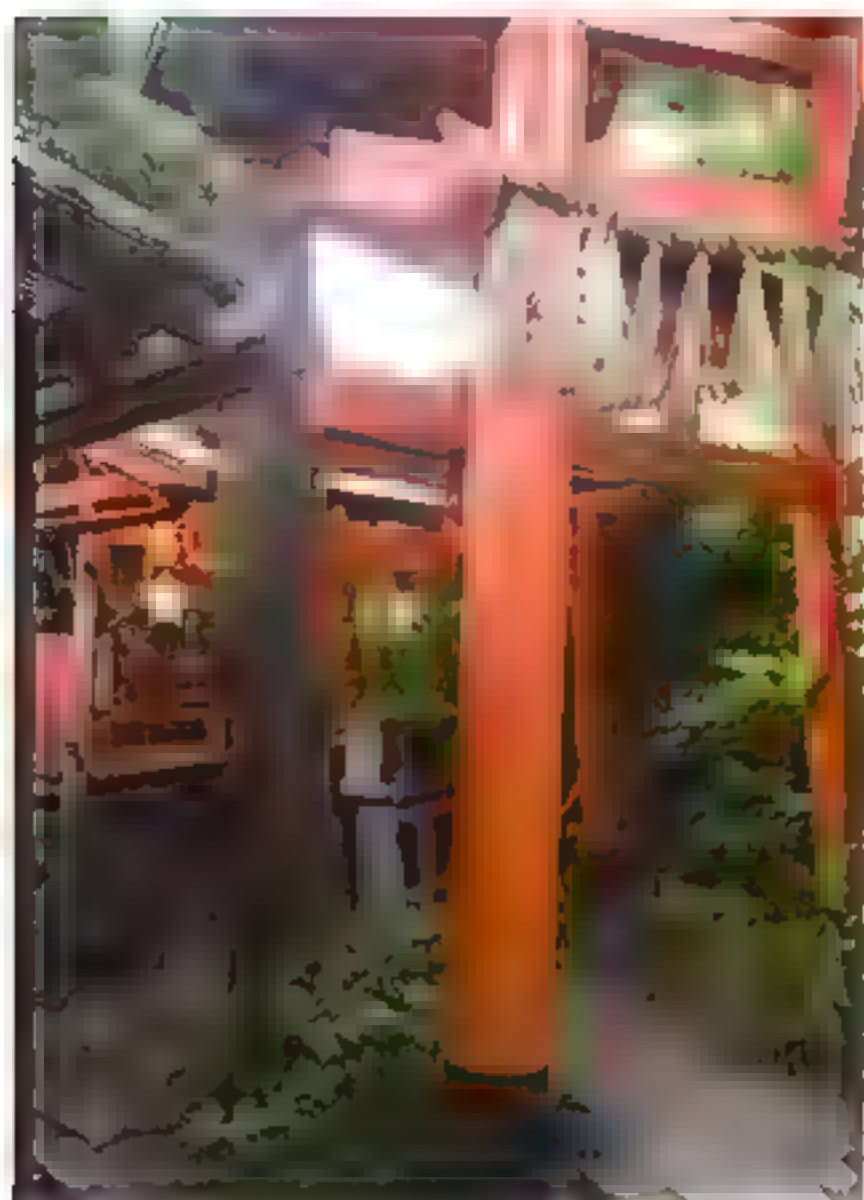
写真加工に適したモチーフ

- ディテールが複雑な自然物
- 情報量の多い街並みや建造物

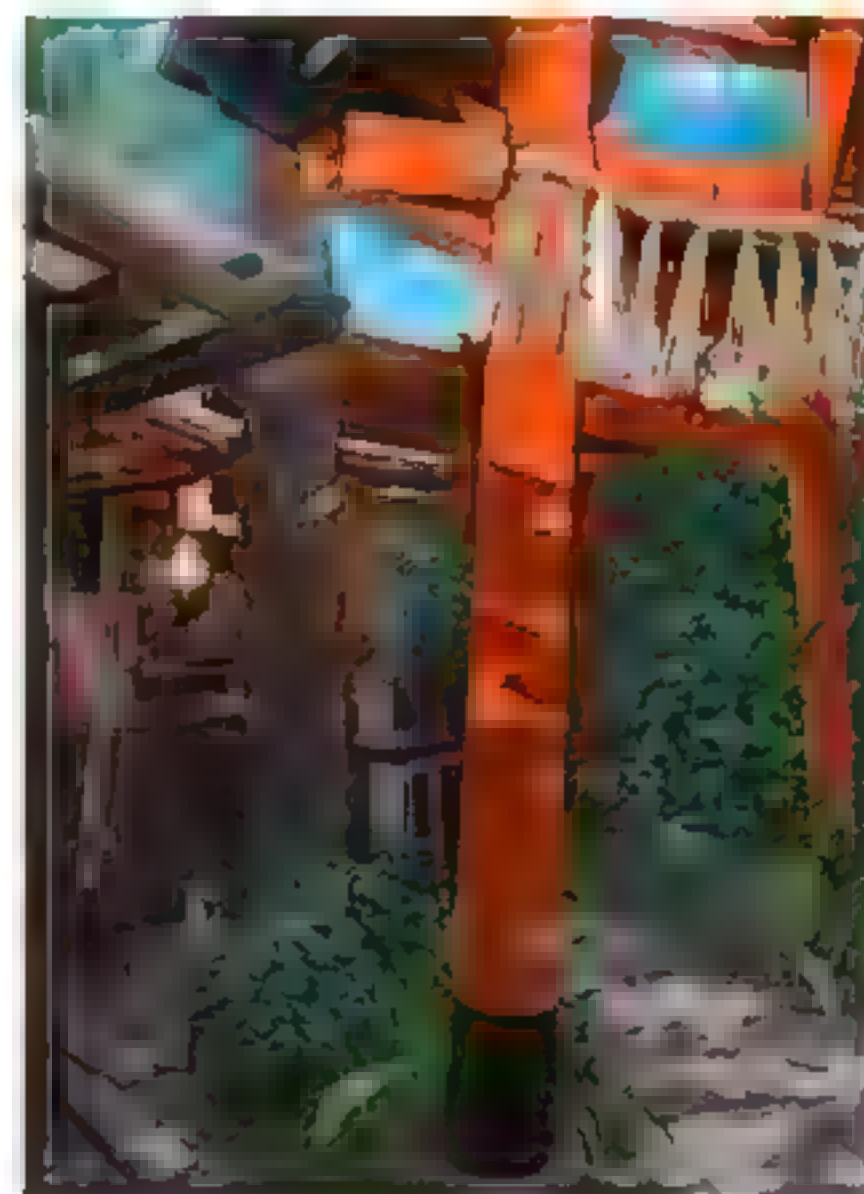
写真加工のメリットと苦手とすること

- メリット…制作時間の時短
- 苦手…アングルの変更、撮影が難しいアングル
- 苦手…取材にかかるコスト（時間・費用）

➡ アプローチB　線画を描き下ろす

写真のトリミング等の調整を行ったのち、写真をトレースして線画を作成していきます。不要なものなどを省略したり、モチーフのディテールを整えながら線画を描き下ろすとよいでしょう。情報の取捨選択・魅力を誇張するという意味においては、写真を直接加工して作成する場合と変わりません。

仕上がりをイメージしながら写真を配置します。

不要なものは省いたり、ディテールを調整しながら線画を起こします。

線画のディテールにリアルさが出る分、塗りをあっさりさせてバランスをとっています。

光等の演出効果や色味の調整を行い完成です。

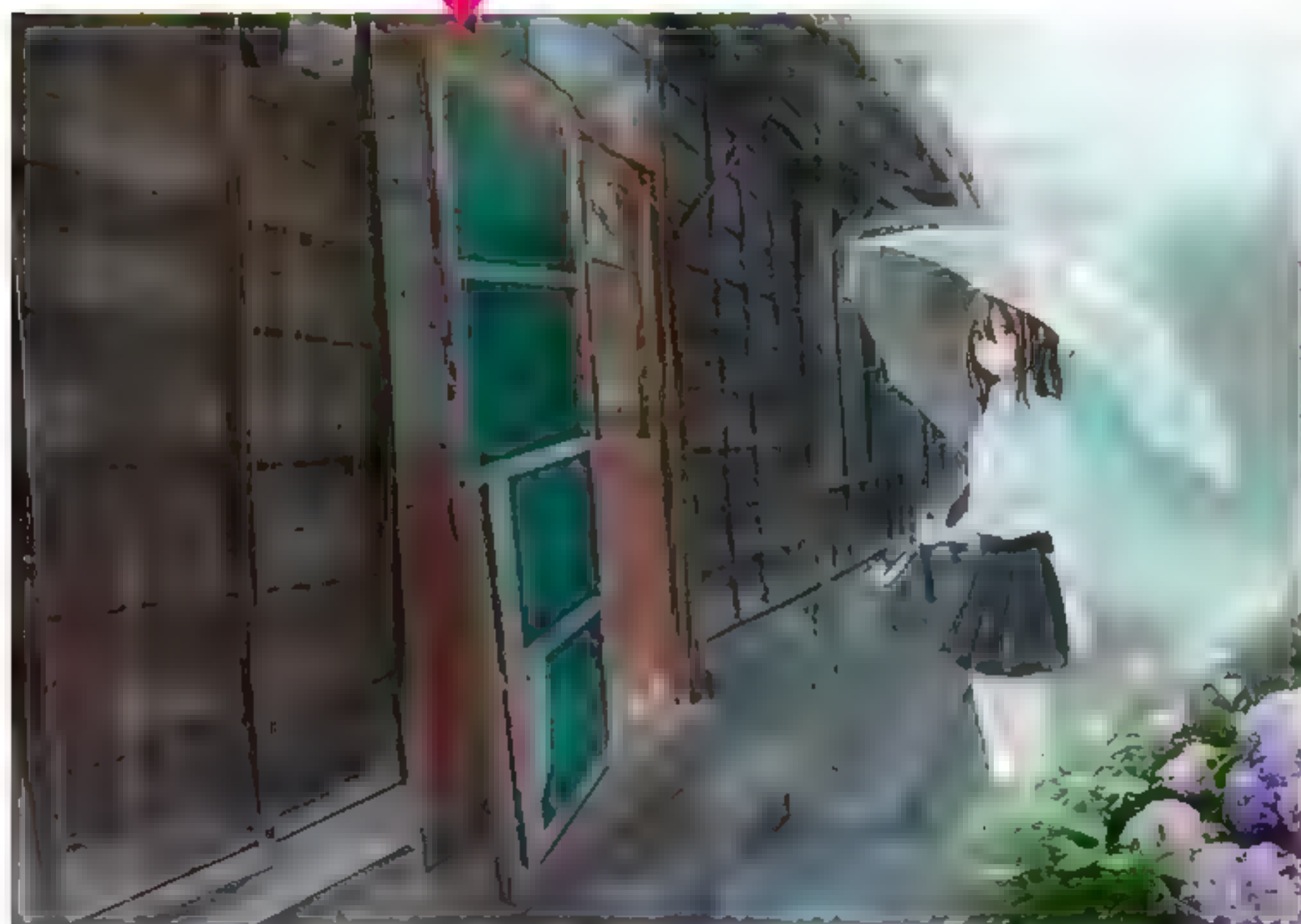
POINT

写真加工と線画の組み合わせ

仕上がりのイメージ次第では一部写真加工したものと線画から作成した背景イラストを組み合わせるのもよいと思います。例えば「空」や「アスファルト」に撮影してきた写真を利用したりなど、線画を起こして作成する必要のない箇所に組み合わせるのもよいでしょう。その際に各オブジェクトのパースやスケール感（サイズ感）がちぐはぐになってしまわないように注意が必要です。

アプローチC　フォトバッシュ

複数の写真を組み合わせて1枚の作品に仕上げる技法をフォトバッシュと言います。下記の作例では「こんな場所にアジサイが咲いていたら…」と想像して組み合わせて作成しました。複数の写真を組み合わせる際、パースが写真ごとにバラバラになってしまわないよう気を付ける必要があります。そういう意味では適した構図の写真を複数用意する必要があるので、写真加工や線画から描き起こす場合より難易度が高いともいえます。ただし、写真素材さえ揃えば制作にかかる時間を大幅に短縮できます。

古民家とアジサイの2枚の写真を用意しました。両方のアイレベルがほぼ同じで、人の目の高さよりやや低い場所から見た写真になっています。アジサイの写真を左右反転すると、パースも似通ったものになり、消失点を画面中央やや右奥に揃えることができます。

複数の写真を組み合わせる場合、パースの他にもサイズ感や光源を意識して合わせないと絵に違和感が出てしまうので注意が必要です。

Chapter 1

基礎知識編

01 写真撮影の準備

旅先や外出先で予期せずきれいなスポットやシーンに出会うこともありますが、カメラがなかったり装備が足らないと撮り逃してしまうということもしばしば。特にロケに行くときは、事前の計画を立てしっかり準備をしておきましょう。

カメラを用意

撮影した写真を後から加工するという前提があるので、カメラのフィルター機能などは使わなくて大丈夫です。モチーフにもよりますが、夜景の写真を撮影したい場合は三脚を用意した方がよいでしょう。

POINT!

スマートフォンのカメラでも大丈夫?

近年スマホのカメラの性能も向上しているのでスマホやタブレット端末で撮影した写真からでも問題ありません。モデルにもよりますがiPhoneで撮影する場合、".heic"というファイル形式で保存されます。メールやオンラインストレージに保存した場合はJPEGに自動変換されますが、パソコンにiCloud経由で保存した場合などは".heic"形式のままになってしまうことがあります。この".heic"は、フリーソフト等を使用してJPEGやPNGに変換しないと、CLIP STUDIOで開くことができないので注意が必要です。

※".heic"は2019年5月時点でのCLIP STUDIOのバージョン(v.1.9.0)では非対応です

レンズはどれを選ぶべきか

●広角レンズ

撮影範囲の広さを生かした、人間の視野より広い風景を撮影することができます。
画面の中に多くの情報を入れることができます。

●標準レンズ

人間の視野に近い自然なイメージで撮影することができます。

●望遠レンズ

一部をトリミングしたような距離感を圧縮した写真が撮影できます。
見せたいものが限定されている場合等に有用です。

ロケ地の下調べ

撮影してきた写真をやみくもに加工しても、魅力のない絵になってしまいかねません。「今回の取材では桜並木を撮る」あるいは「裏路地を撮る」といったふうに、目的を絞ってロケに出ましょう。天候・時間帯・時季（季節やイベント）等を調査し、どのタイミングでロケに行けば目的の写真に近いものが撮影できるか計画を立てます。晴れの日中に撮影しておくと汎用性が高くなりますが、夜や夕方の写真が目的であれば、その時間帯を狙って行くのが後々の制作時間短縮になってよいかもしれません。

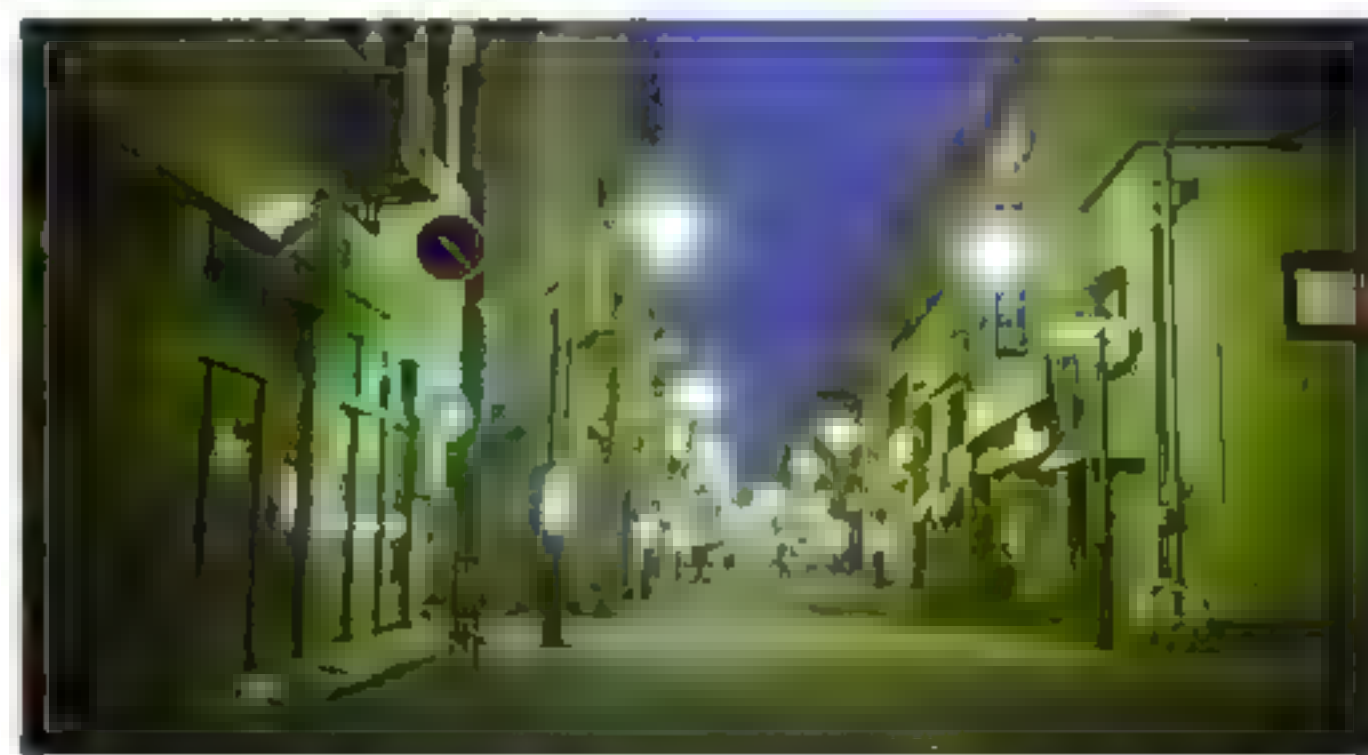
POINT!

撮影に適したシチュエーション

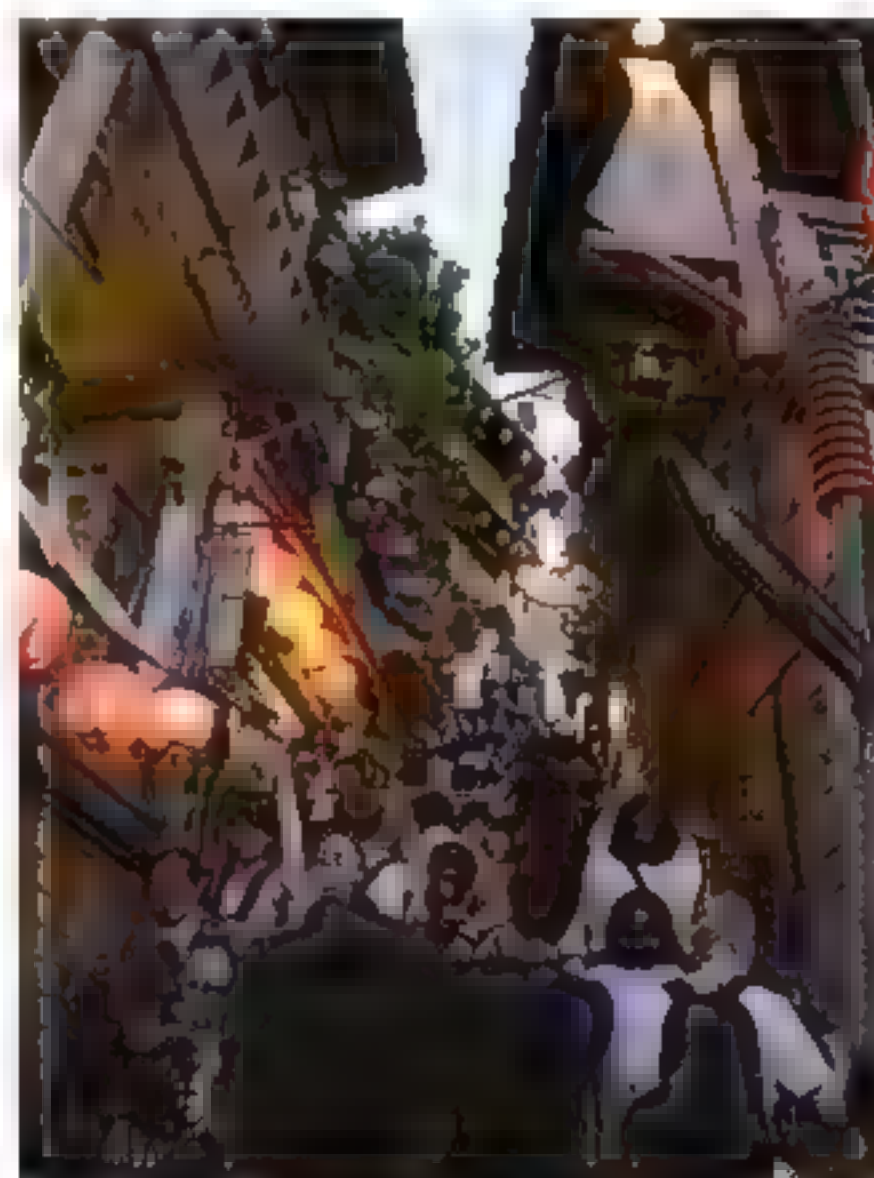
晴れの日に撮影した写真を加工により「雨」や「曇り」等、天候を悪くするのは容易ですが、逆に悪天候の写真を晴れにすることは難しいです。天気予報のチェックを欠かさず予定を組みましょう。

こちらも日中の写真を夜や夕方に変更することは難しくありませんが、その逆は非常に難しくなります。夜や夕方のイラストにするという用途のみであればそれでも問題ありません。

季節によって特に自然物の様子が大きく変化します。加工により枯れ木に葉っぱを追加するのは難しくありませんが、その逆の場合、枯れ木の隙間から覗く風景を加筆する必要が出てくるため難しくなってしまいます。

風景の中にも“主役”は存在します。なんの目的もなくただ撮影しただけの写真だといくら加工しても魅力のない絵になってしまいます。“主役”を決めて撮影しましょう。

夕方や夜になると、街灯がついたり環境が大きく変わってしまいます。写真加工により街灯などの明かりを追加するのは簡単ですが、明かりを消すのは難しいです。

裏路地をテーマに撮影した例です。キャラも入れやすく、猫なんかも足して物語を乗せてもよさそうなモチーフです。

空や水は加工を加えることにより魅力を出しやすいモチーフです。

観光名所等を取材する際、観光客が多いと後の加工が大変になることもあります。時季も考えて訪れるとよいでしょう。

02 構図を考えて写真を撮影

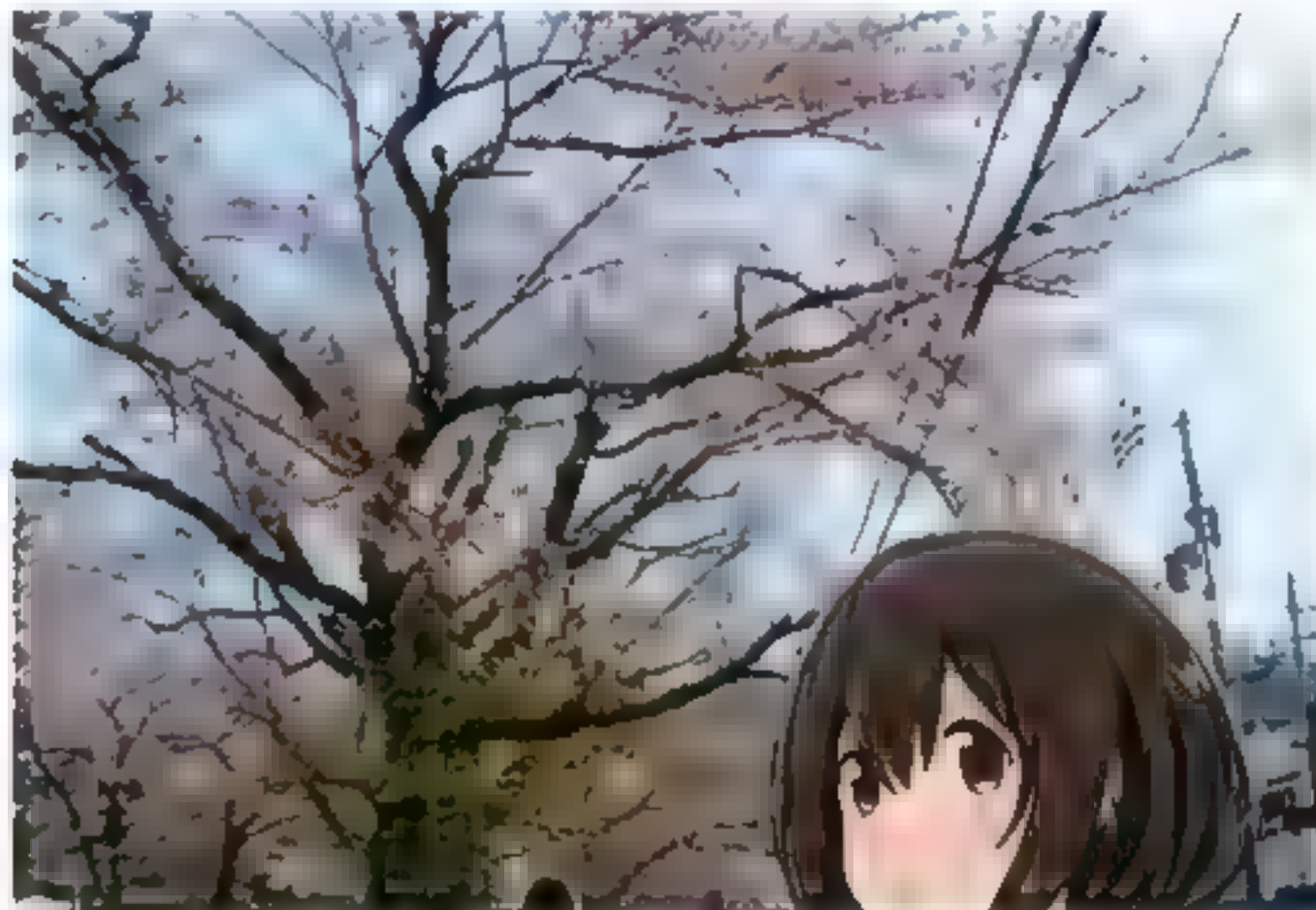
構図選びは魅力的な作品を作る上で非常に重要な要素です。見せたいものがどの角度・どの大きさ・どの位置にあればより魅力的な絵になるか、完成をイメージしながら撮影します。

キャラクターを補いながら構図を決める

キャラクターを含む風景イラストや、キャラクターが主役となる作品を完成イメージとする場合、どこにキャラクターを配置するのか想像しながら構図を決めて撮影を行います。誰か知り合いに協力してもらい、実際にその場でポーズをとってもらって撮影するのもよいと思います。

キャラクターを想像して撮影する

キャラクターを仮で配置しています。実際に撮影する際には想像で補うか、知り合いに協力してもらって構図をイメージしていきます。

アイレベルが高すぎるとキャラを置けない

アイレベルを高く設定するとキャラクターを配置した際に見せられるキャラクターの情報が減ってしまいます。

スケール感を合わせる

扉のサイズなど、モノのスケール感を撮影時に見ておくとよいでしょう。建造物は特に比率に狂いがあると違和感を与えやすくなってしまいます。

キャラの配置を工夫する

アイレベルを高い位置に設定してキャラクターを画面に収める場合、かなり奥の方に配置するか、しゃがませるなど構図やポーズを工夫します。

モチーフを隠していないか

キャラクターを配置した際に、写真の中の見せたいモチーフが隠れてしまわないか気を付けながらよい構図を探します。

さまざまなアングルを試す

写真加工により作成する風景イラストのデメリットは、後からアングルの変更が難しいことと取材にコストがかかってしまうことです。何度も同じ場所を取材できるのなら別ですが、魅力的に見える構図を探しながらアングルをいろいろ変えて撮影しておくのがよいでしょう。

水車を主役のモチーフとして撮影。迫力のある構図ですが、キャラクターを配置する場合、左奥くらいしかありません。

キャラを配置するのにバランスがよい

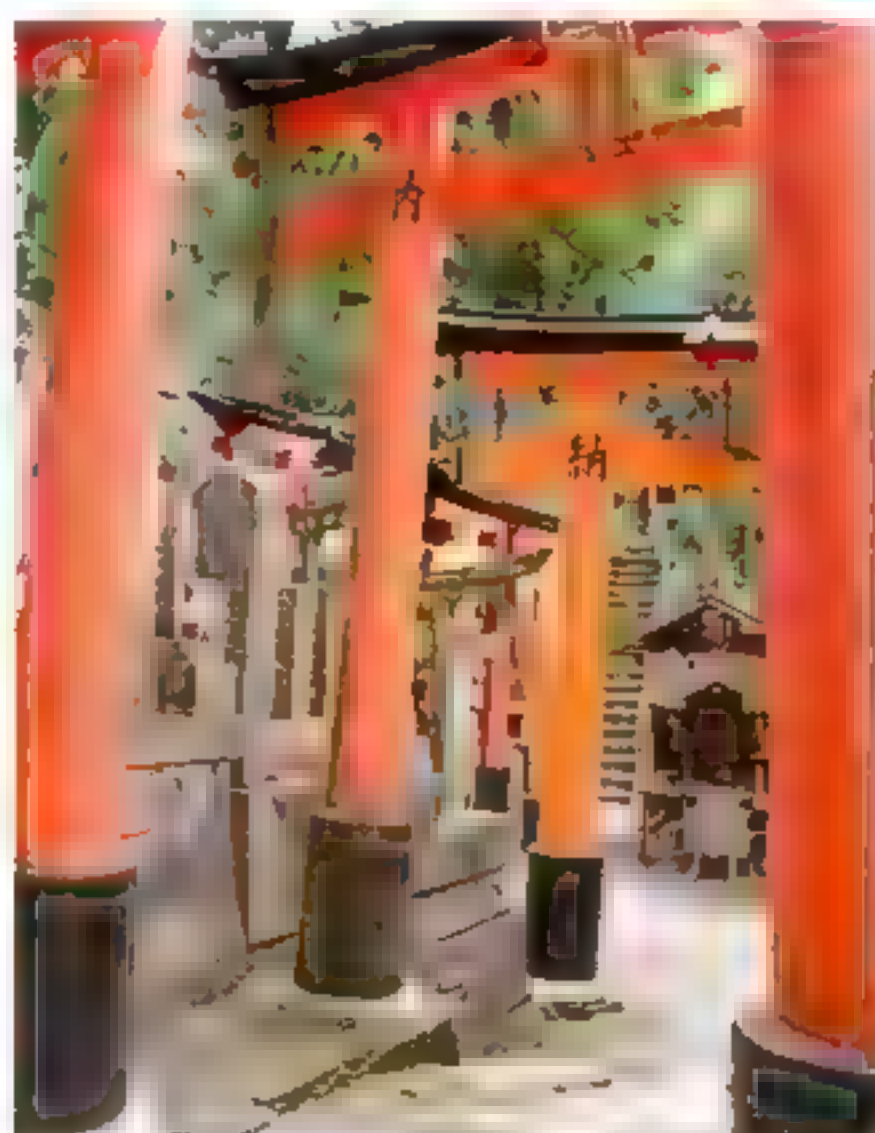
水車を別の位置から撮影しました。左側に枝があるためキャラクターは真ん中あたりの配置が落ち着きそうです。

モチーフの水車がよく見えない

キャラクターを左側に大きく配置することができますが、水車と木の枝が重なって形状がよく分からなくなってしまっています。

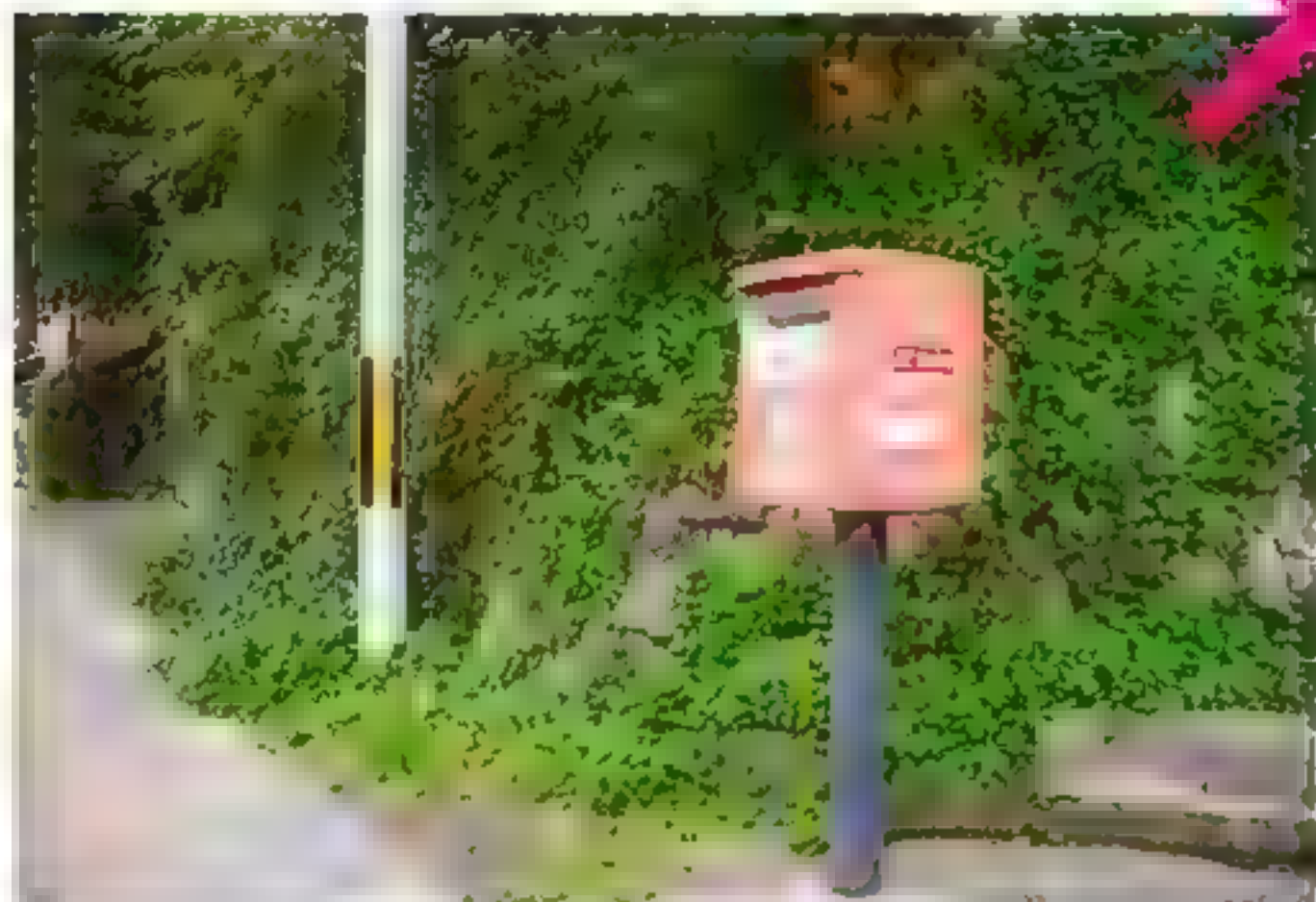
迫力を出しつつ要素のバランスもよい

水車に迫力を持たせつつも、川や石橋も画面にきれいに収まり、すっきりとした印象があります。

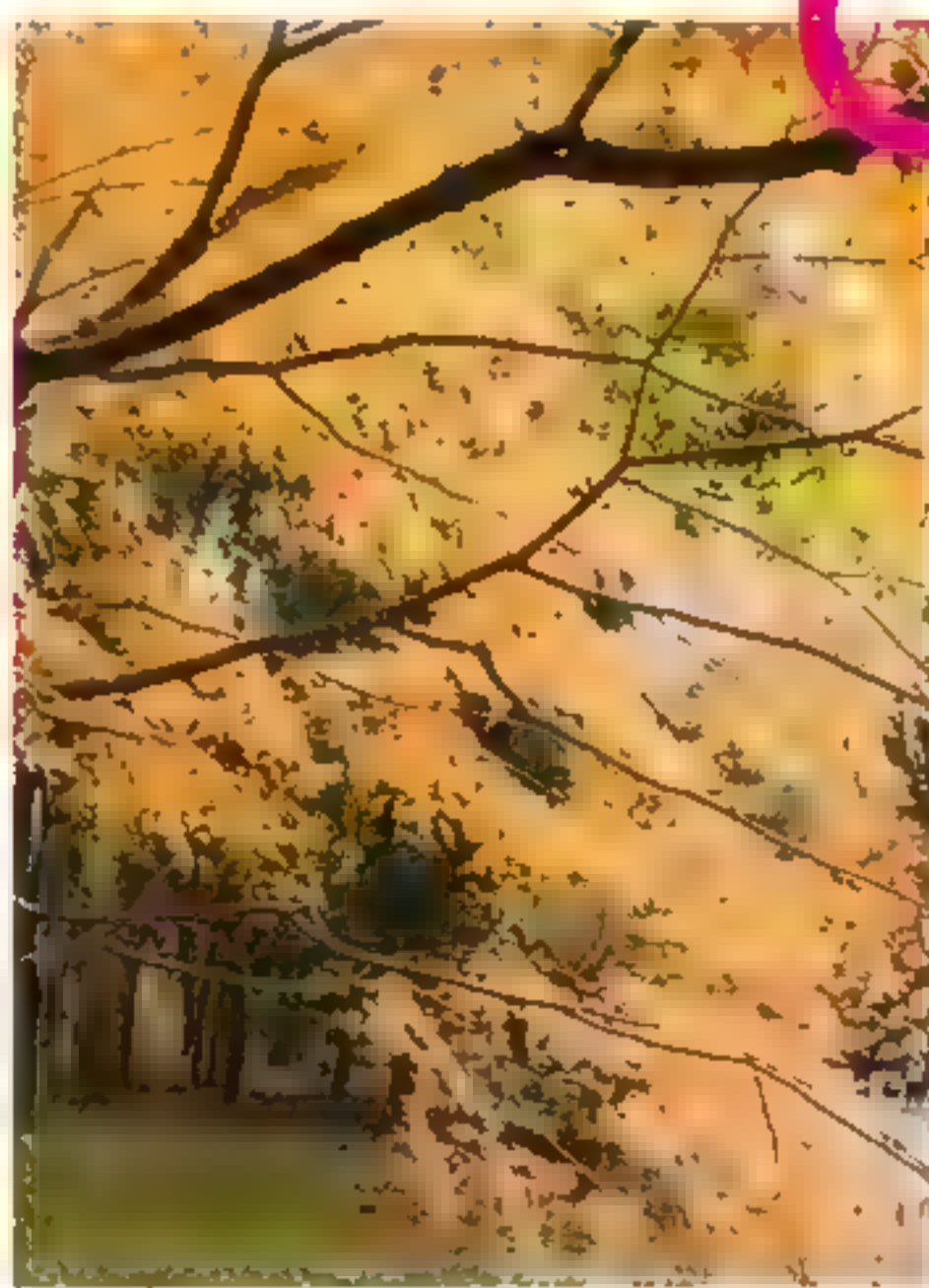
同じ神社にて3つのアングルから撮影しました。俯瞰の構図だと、そこがどんな場所か情報を多く伝えられます。

鳥居に近い位置で撮影しました。場面の全体像は伝えきれませんが、迫力のある絵に仕上げられます。

少し距離が離れた位置から撮影した例です。奥行きや空気感の演出が得意な構図だと思います。

構図のよしあしは何で決まるか？

主役としたいモチーフが魅力的な配置のされ方をしているか、またそれを引き立てる周りの環境やモチーフが適切であるかが、よい構図を見極める大きなポイントとなってきます。

キャラクターを足してストーリー性を持たせたりすれば何とか絵にはできそうですが、ポストを主役とする場合、あまり魅力的な構図とは言えません。

多くの人がこの写真を見て「ポストが主役の写真」と認識されると思います。キャラクターを足さないのであれば、迫力のある魅力的な絵になります。

左手前の木が効果的ではなく、むしろじゃまな要素として画面に写り込んでしまっています。紅葉もバラバラとした印象を受けます。

木の枝と紅葉のコントラストがきれいに撮れています。また、紅葉が画面左から右への流れのみで構成されているため、見やすい構成になっています。

POINT!

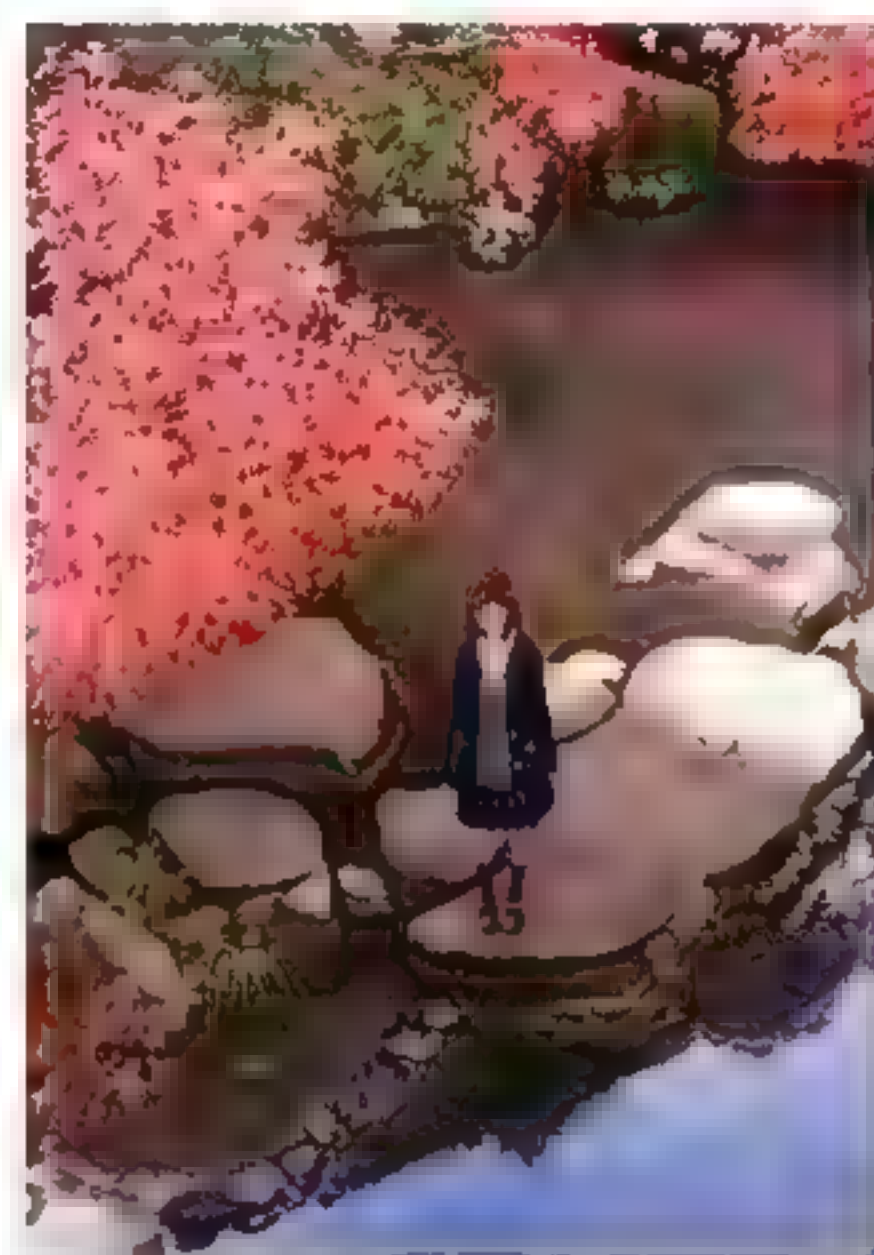
キャラが入ると構図も変わる

例えば、"ブランコ"を主役とした場合と"ブランコに乗る女の子"を主役とした場合では、アプローチが変わってきます。どちらも同じ場所・同じ時間帯に撮影した写真ですが、キャラを主役にし画面に収めるのであれば、引きの構図や極端なあおり、俯瞰の構図などが適しています。

アングルの違い

同じモチーフを撮影する場合でも、アングルを変更することにより与える印象を変えることができます。アングルには水平にカメラを構えた「水平アングル」、下から上に向けて撮影した「ローアングル」、上から下に向けて撮影した「ハイアングル」があります。

目高は水平アングルの中でも、人間の目線の高さに近いアングルになります。共感を得やすい構図とも言えます。

ローアングルで撮影した写真はアオリと呼ばれ、迫力があったり威圧感のある印象を持たせることができます。

ハイアングルで撮影した写真は俯瞰と呼ばれ、客観性が強く、状況を伝えるのにも有効です。

目高に適したモチーフ

人間の目線に近いため、安定感や安心感のある日常的な場面との相性がよいです。

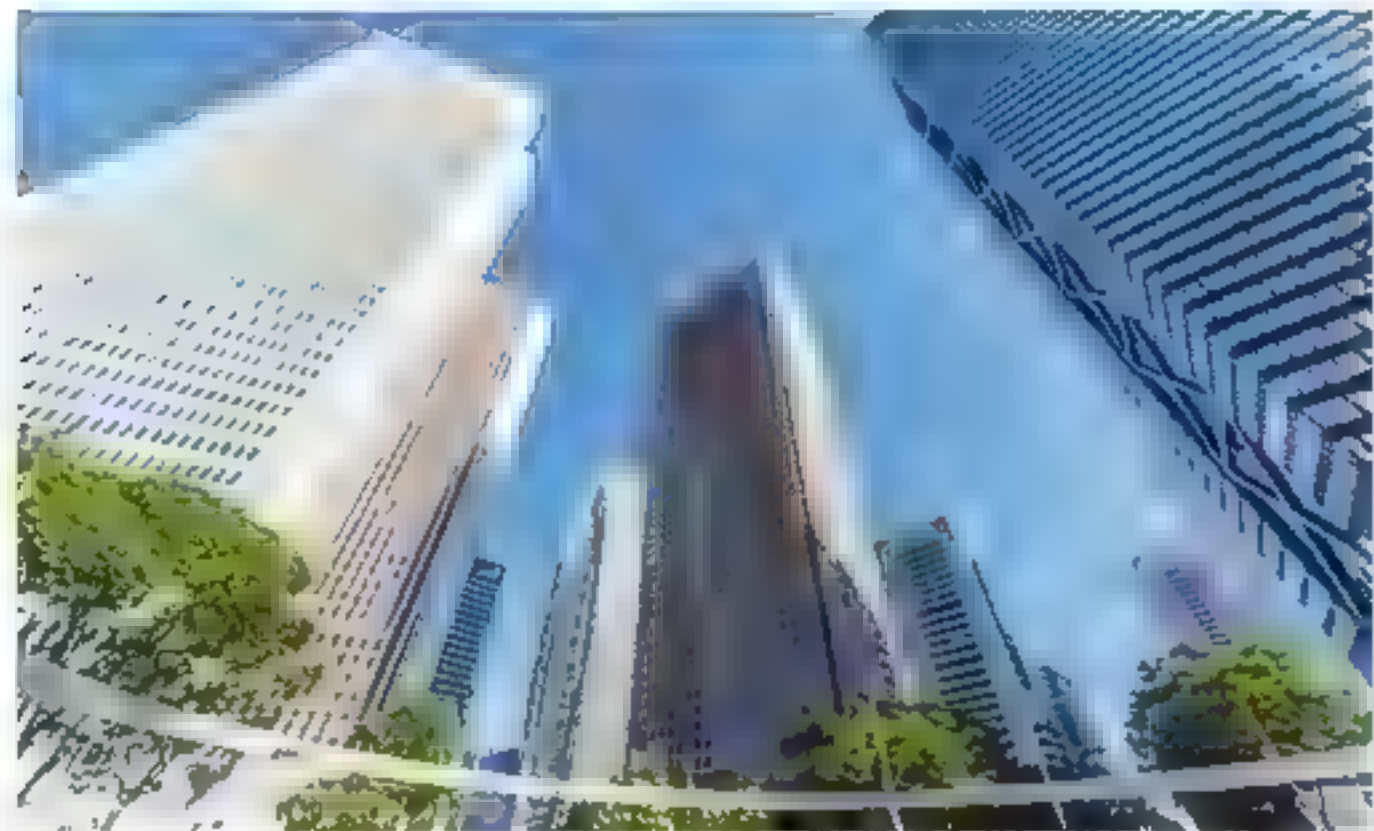
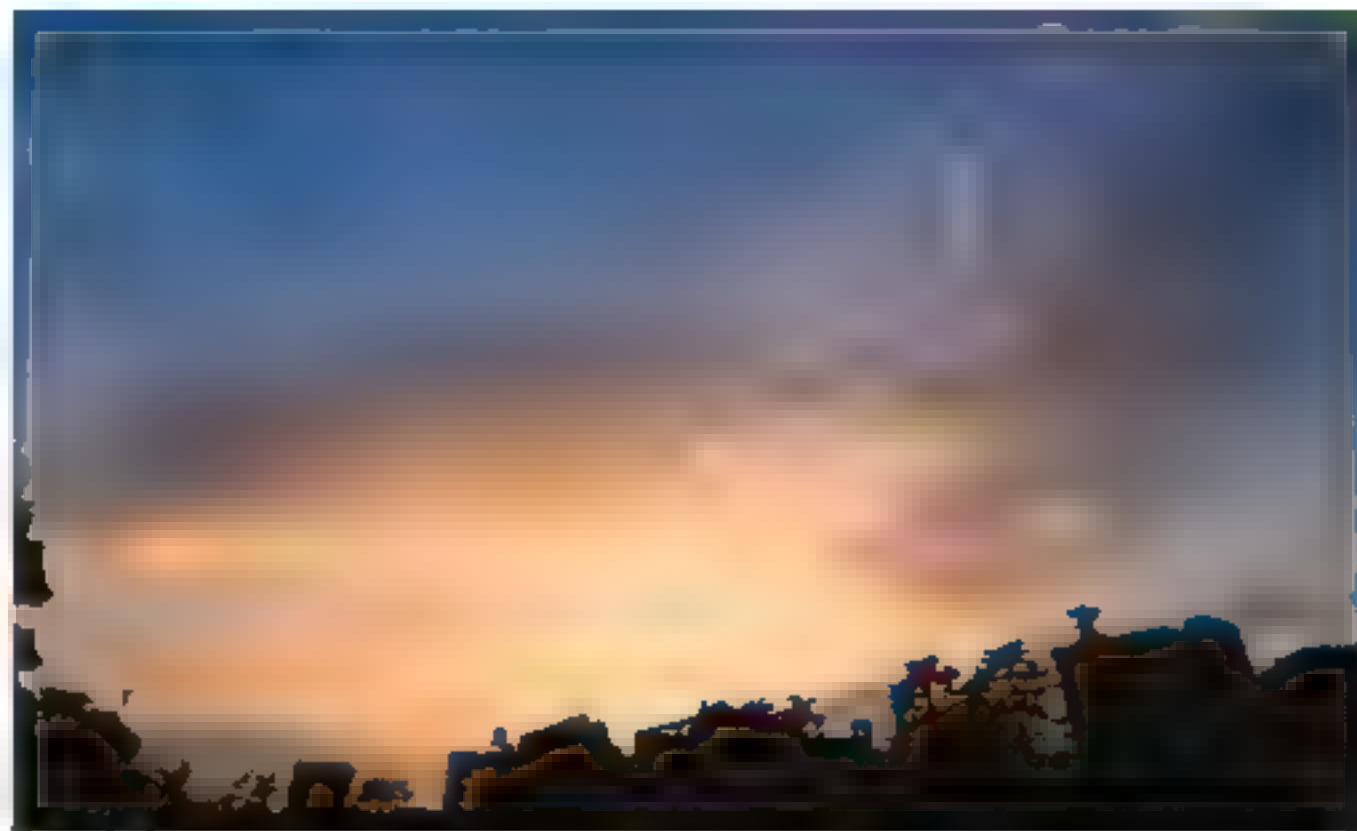
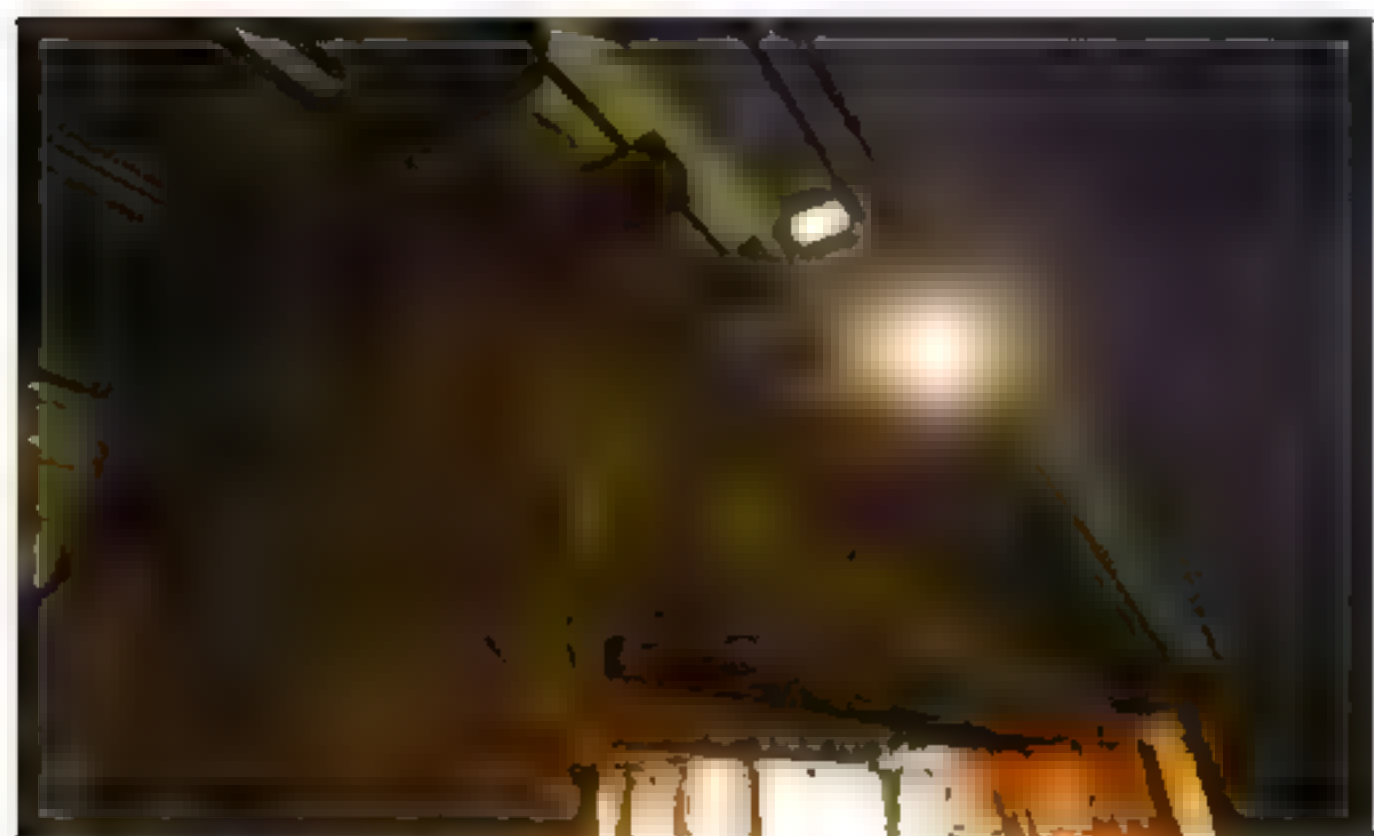
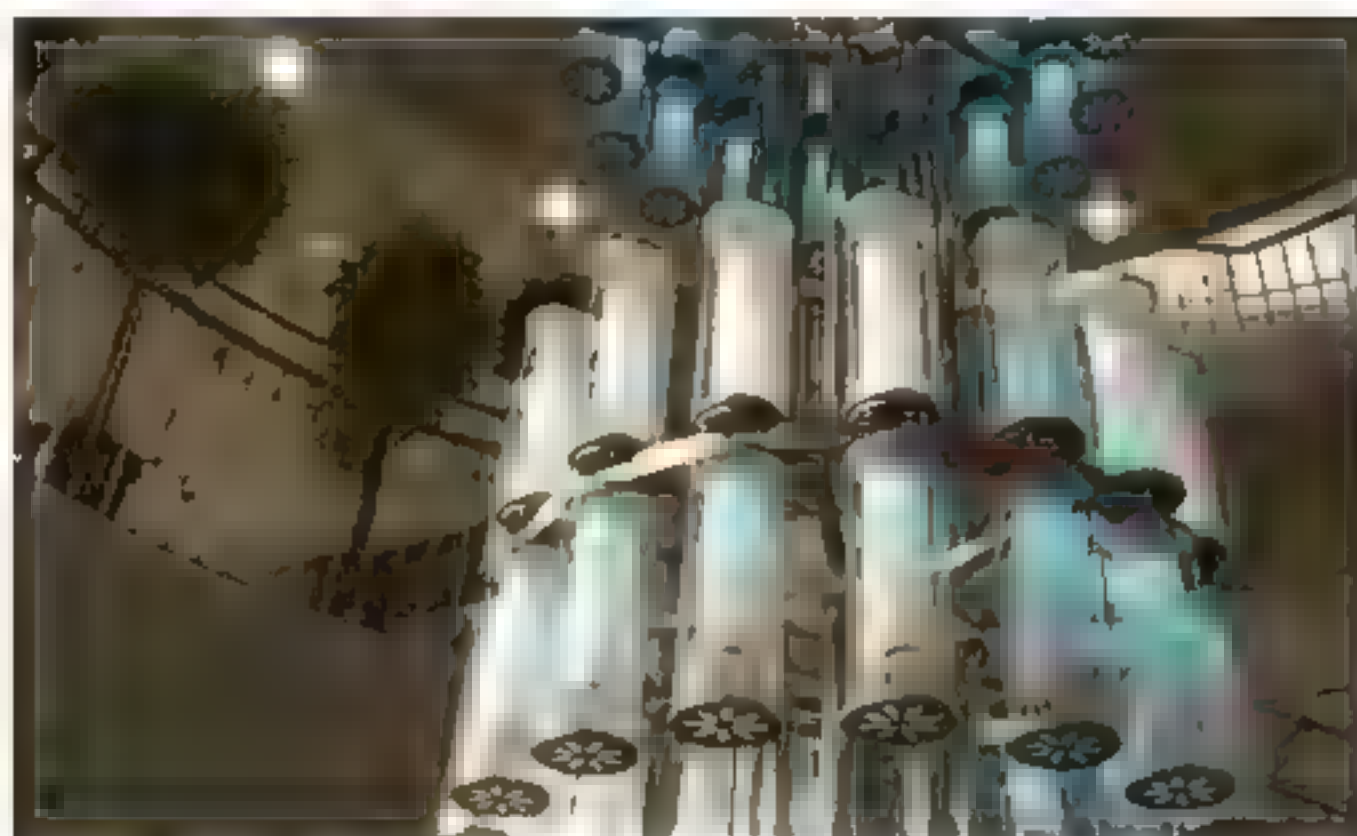
日常感のあるもの

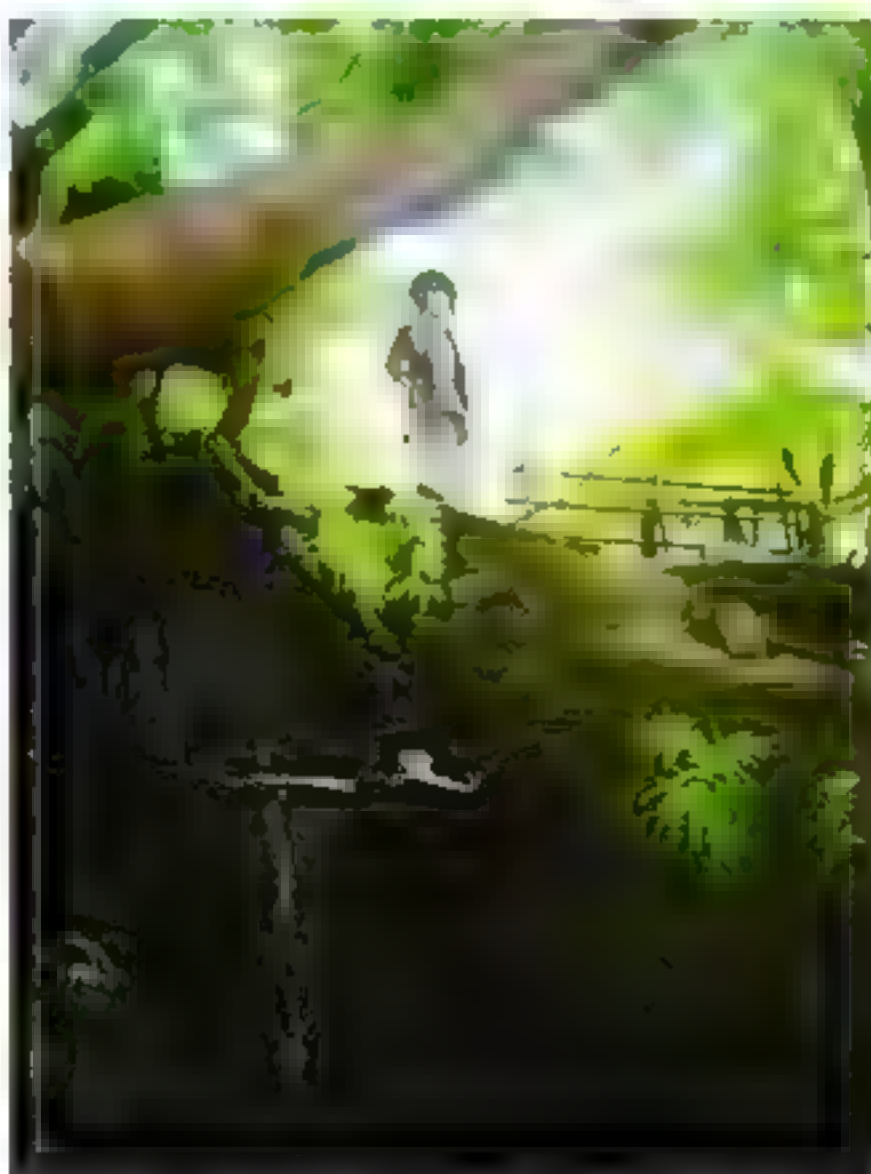
人の出入りが多い施設や生活感などの感じられる室内は、共感の得られやすい目高との相性もよいです。

奥まで続く構図

並木道や線路など"一定の幅のもの"が画面奥まで続いて消失していくような、永遠と距離感を感じるモチーフは水平アングルが得意としています。

アオリに適したモチーフ

アオリは上空に向けて撮影するため、背の高い建物等のモチーフや空の情報を大きく画面に収めるのにも有効です。

背の高い建物などを下から撮ると、遠近感が強調された迫力のある絵に仕上げることができます。

空や雲や星等を主役とした絵作りにも有効です。

高架下から見上げた場面など、頭上にあるモチーフの迫力をより強調して見せることもできます。

天井やモチーフの底面を見せやすい構図でもあります。

室外だと空が入ることが多いので、天候や時間帯の情報も収めやすいです。

威圧感や迫力等だけでなく、光の演出等によっては神々しい印象も与えられます。

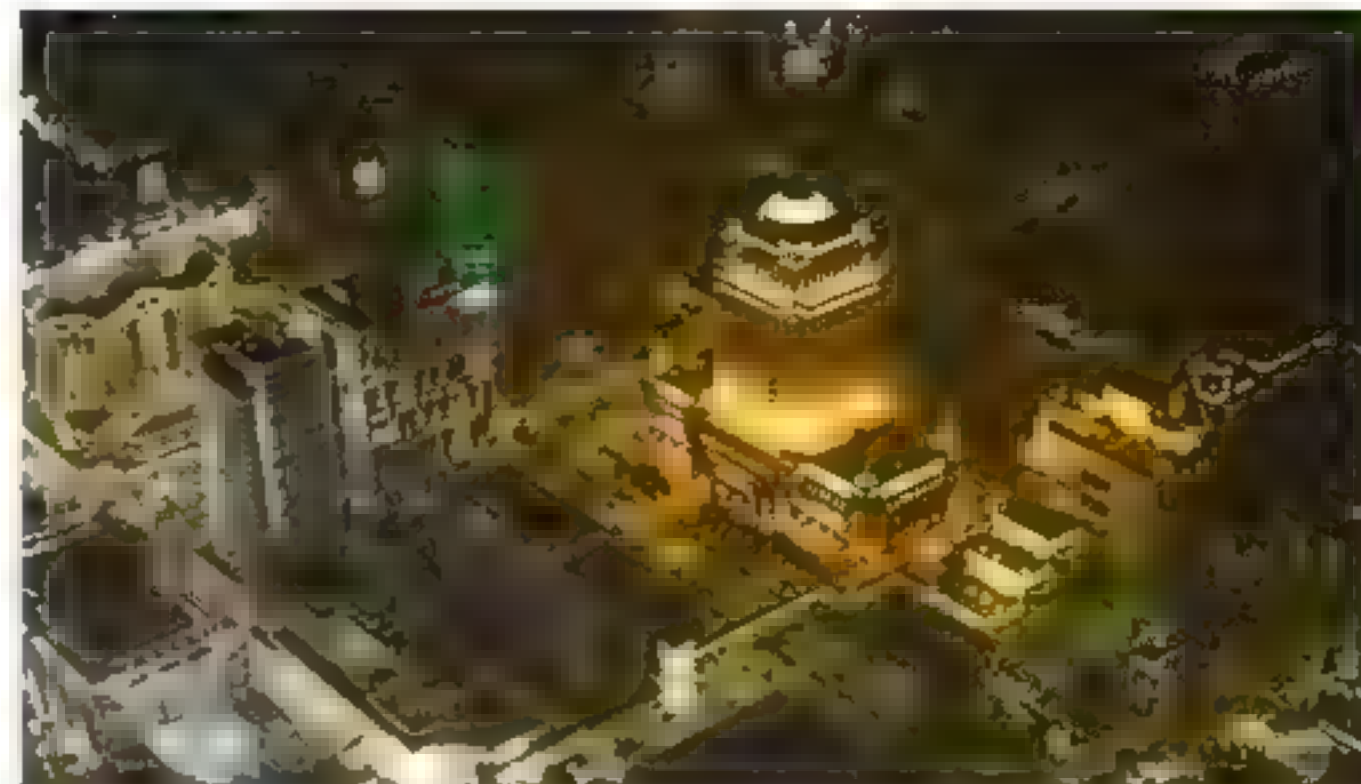
何気ない日常のモチーフでも、迫力を持った絵にすることができます。

俯瞰に適したモチーフ

俯瞰は場面の状況や情報を多く伝えるのに有効です。客観性や臨場感のある絵に仕上げることもできます。

街並み

より多くの情報を入れられる俯瞰は街並みを展望した構図とも相性がよいです。地図が俯瞰で表現されるのもこのためです。

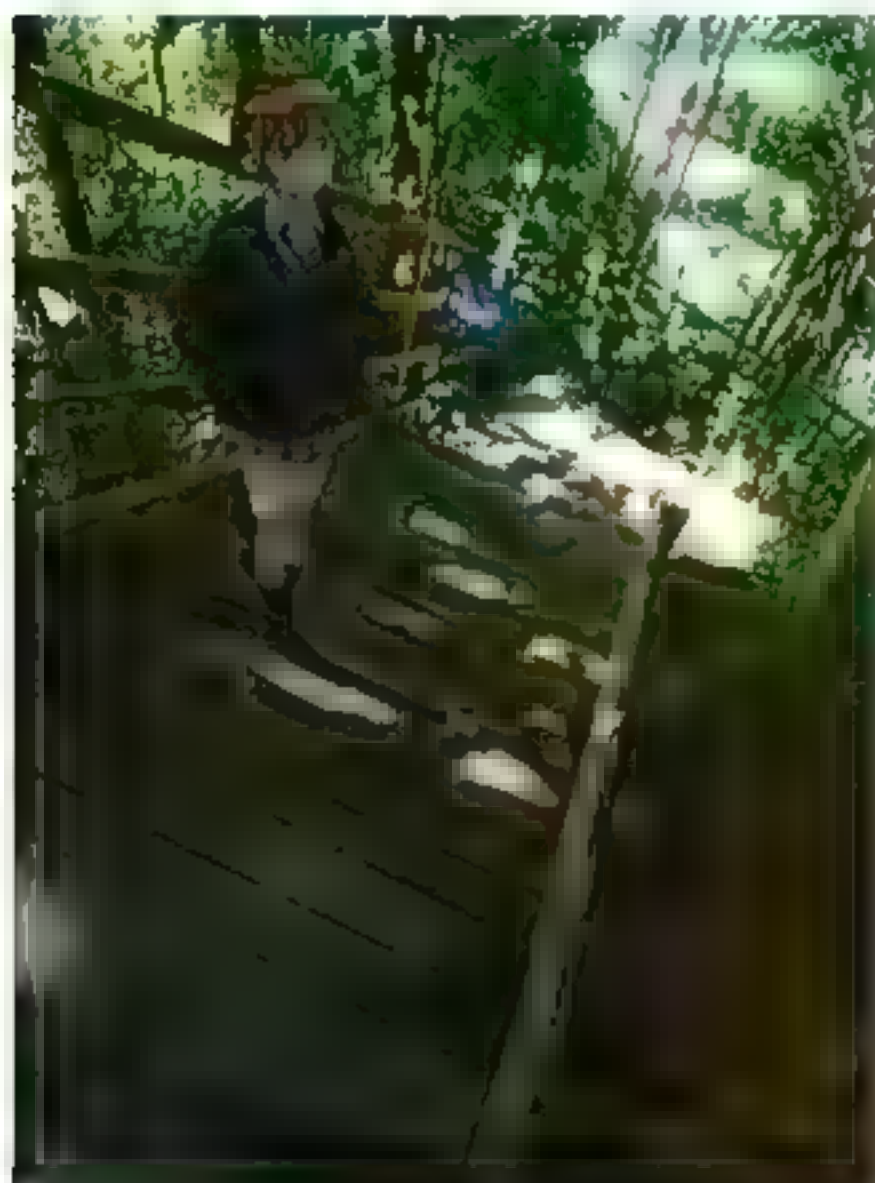
夜景

夜や夕方の街並みも同様に俯瞰と相性がよいです。三脚があるとブレずにきれいな夜景を撮影することができます。

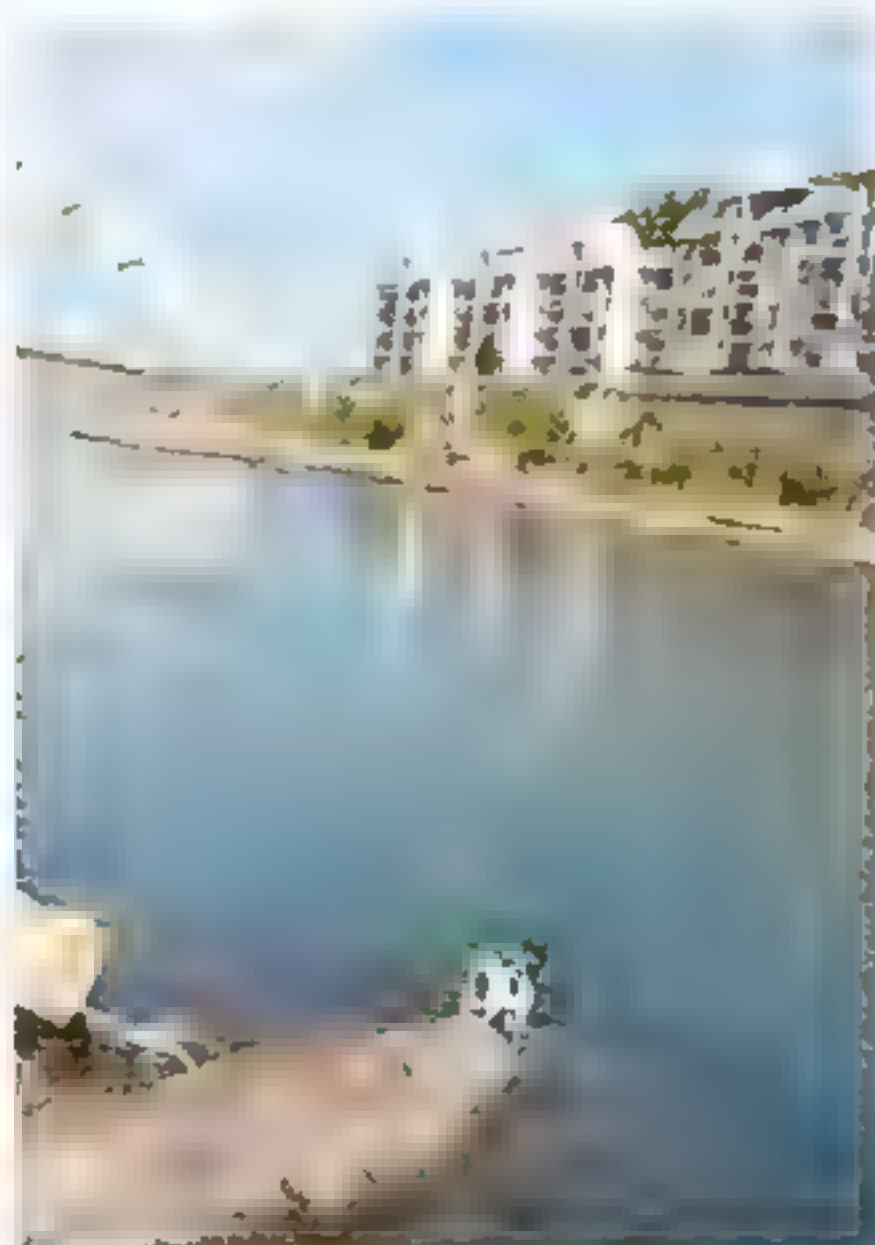
監視カメラ視点

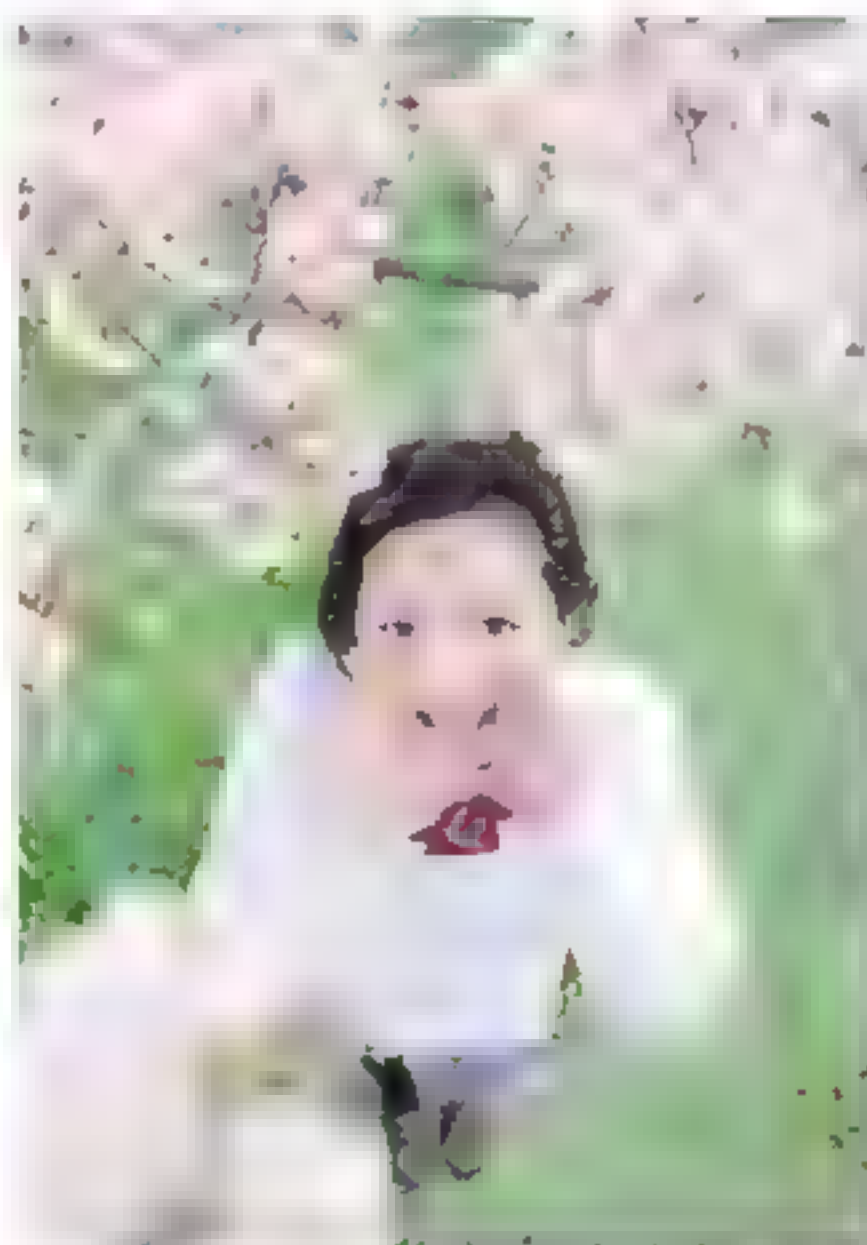
施設の通路等をモチーフにすると、監視カメラ視点のような絵を作れます。天井に近い位置で撮影するには、脚立か、自撮り棒等を活用しましょう。

室内全体を見渡して

二階建ての建物の室内やロフト付きの部屋などをハイアングルから撮影すると、臨場感のある面白い絵が撮れます。

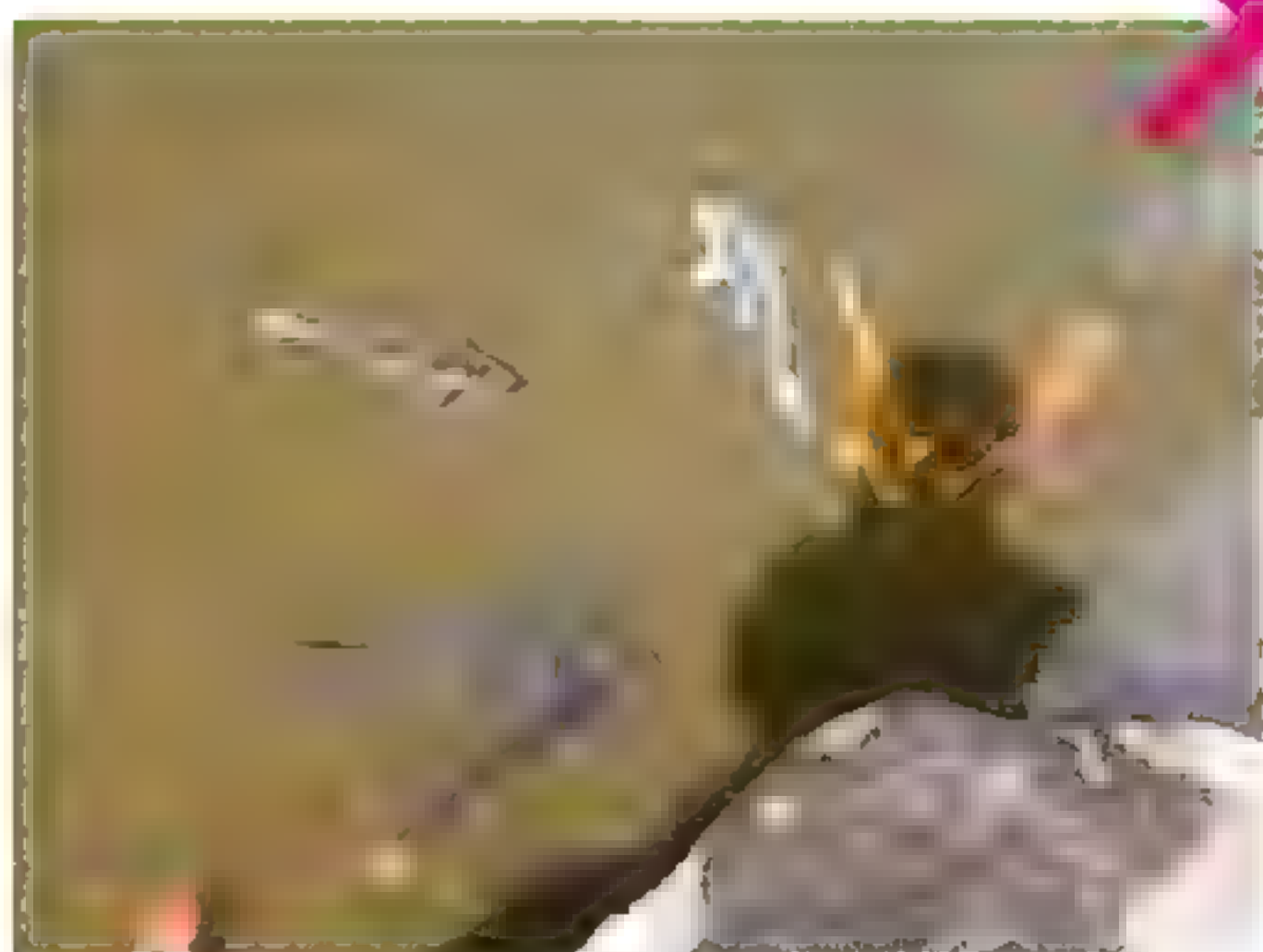
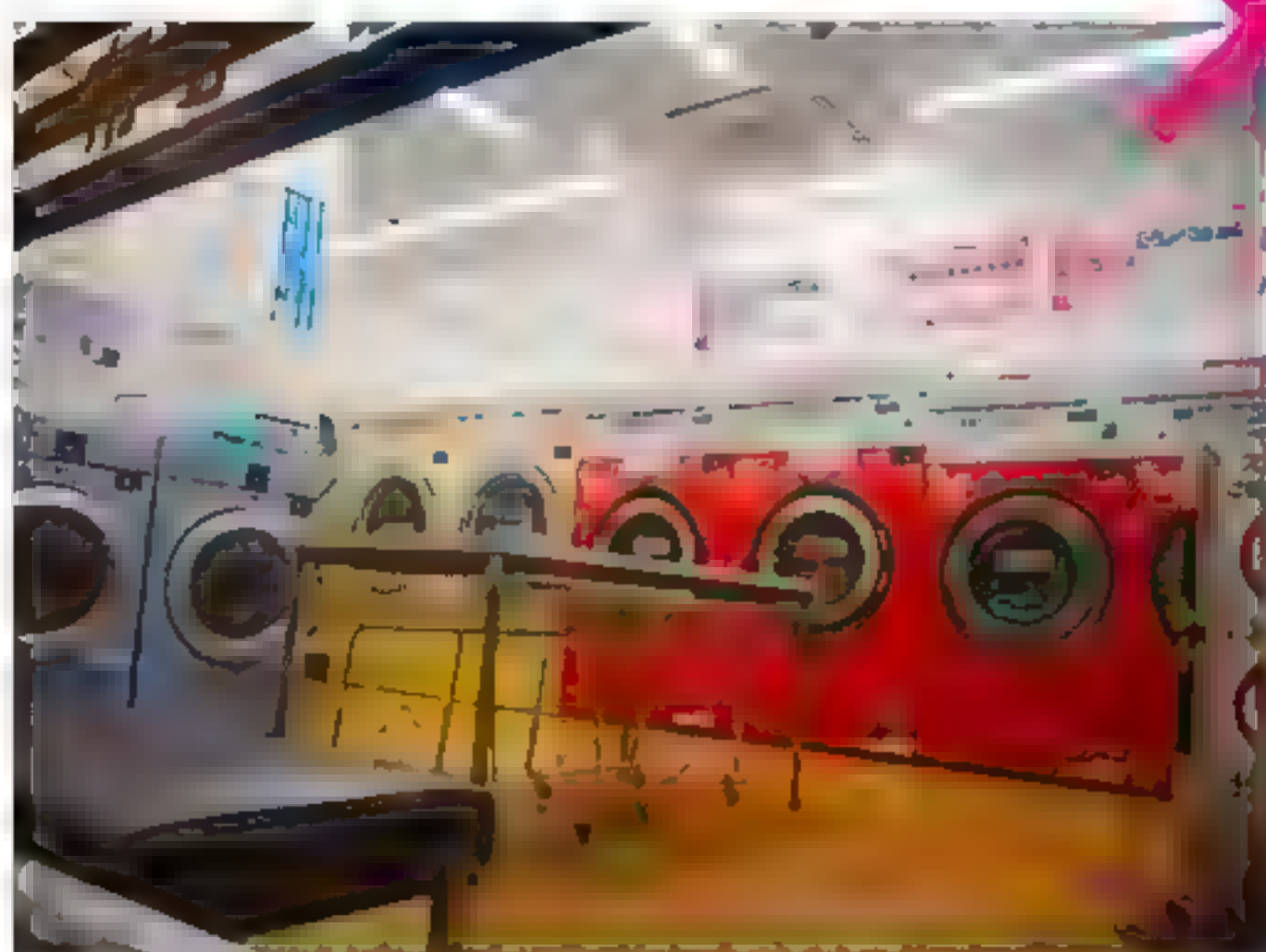
階段の上から

階段や建造物をモチーフに選択すると、"いかに高い位置から見下ろしているか"という距離感の演出にも使えます。

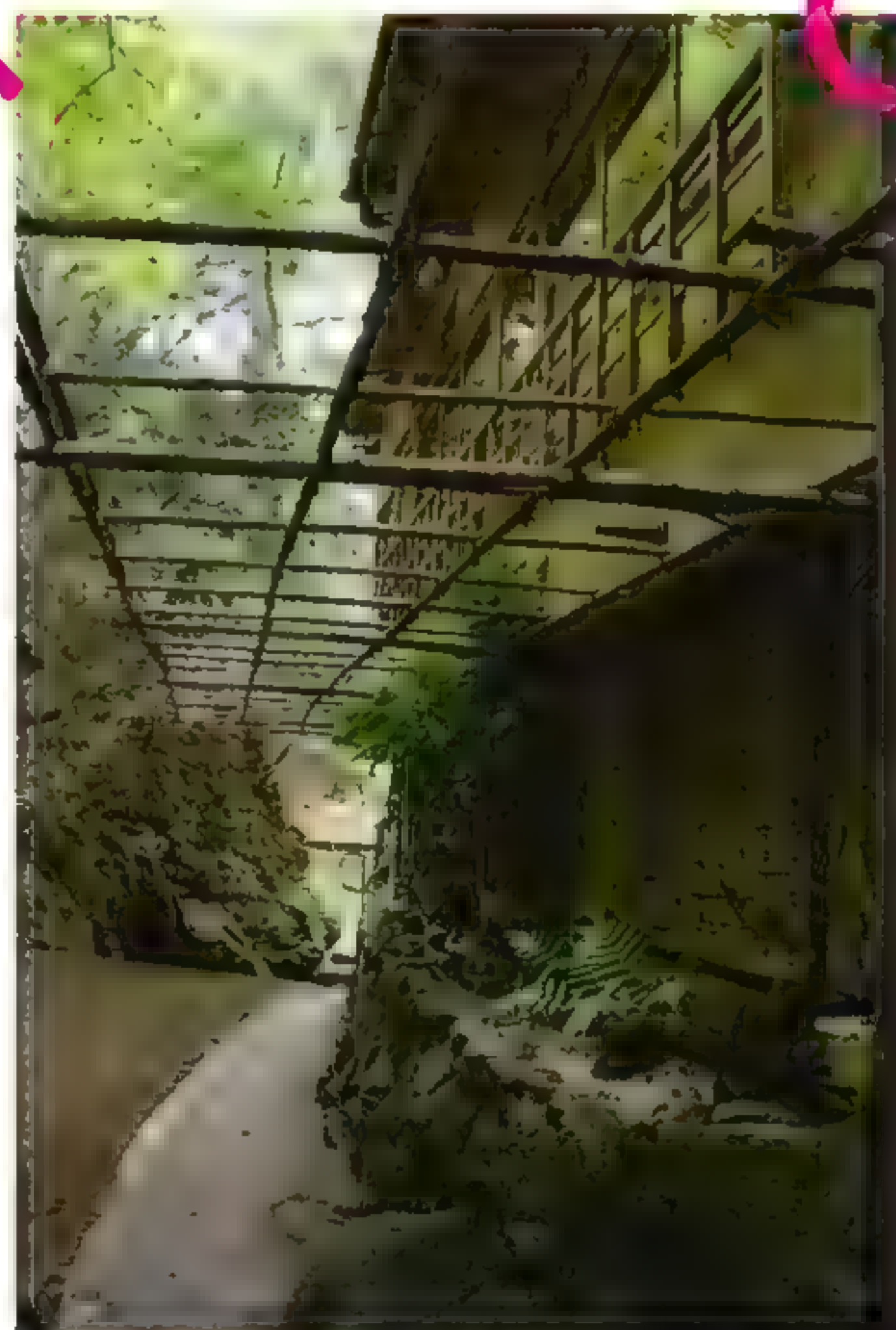
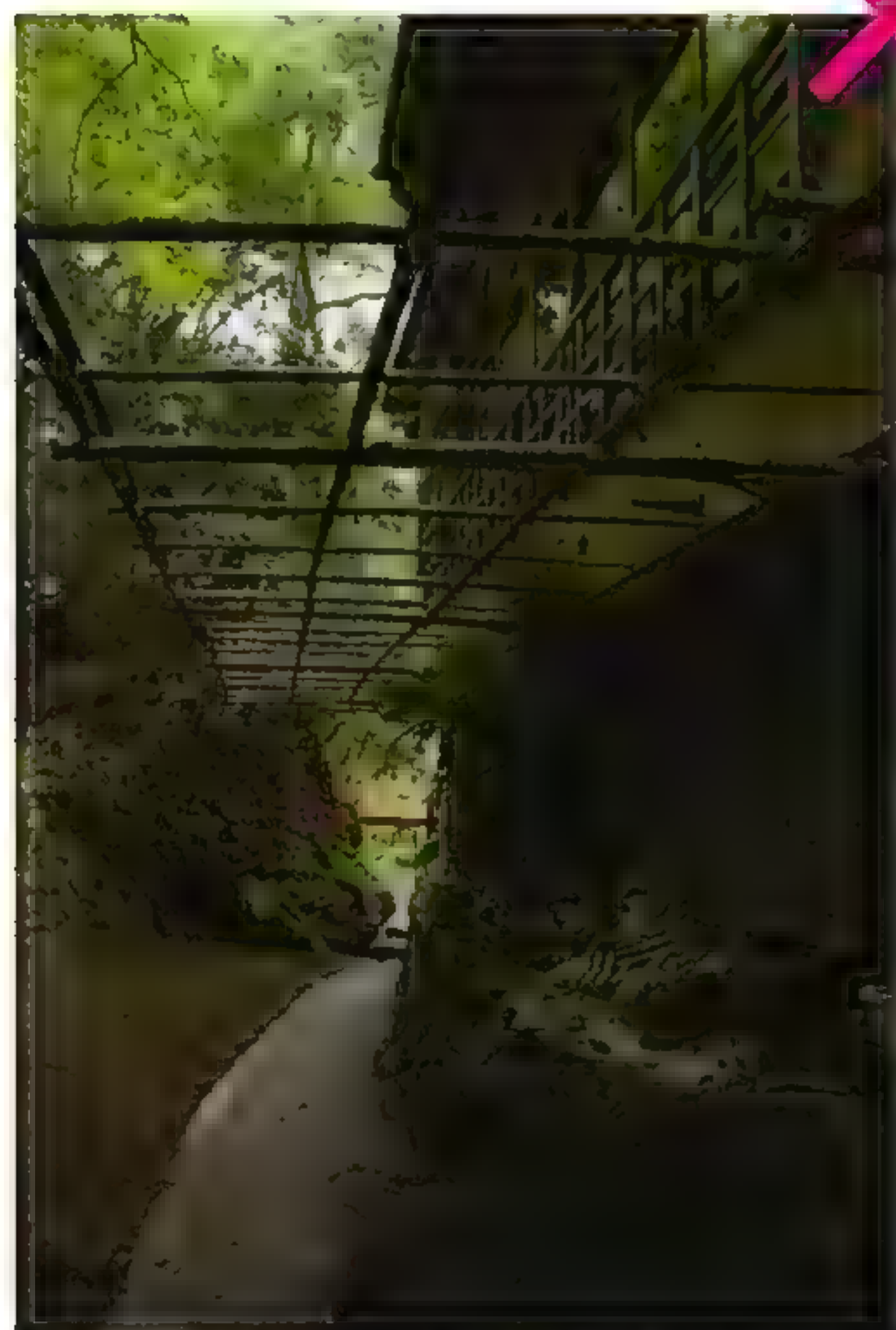
海や川

足元の情報を大きく画面に入れられるので、海等のモチーフも魅力的に見せやすいと思います。

キャラクター

俯瞰の構図は頭や顔が強調されるので、キャラクターのかわいらしさを引き出す効果もあります。

03 写真の選定

画質のよい写真が撮れても構図が悪ければよい作品に仕上げにくいです。反対によい構図の写真でも画質が悪かったり加工に向いていなければ、写真加工するより1から描いた方が楽だったりします。ここでは写真選定の目安を解説いたします。

不要な要素の写り込みに注意する

まず不要な要素が大事なところに写り込んでしまっていないかを確認します。加工により修正することは可能ですが、制作時間を短縮させるためなるべく余計な手間をかけずにすむ写真を選定するとよいでしょう。左の写真では撮影者の影が主役の鯉にもかぶさってしまっていて、また、鯉の向きや動線もバラバラした印象を受けます。

左の写真ではガラスに封入された格子状のワイヤーが写り込んでいるため、後ほどペイントソフトで加筆していく際に作業が細かくなってしまい、あまりおすすめできません。

➡ 白飛び、黒つぶれに要注意

極端に白飛びしてしまったり暗くなってしまった写真は、後々加工する際に扱いにくくなってしまう恐れがあります。ただし、最近のデジタルカメラやスマートフォンのカメラ機能はかなり性能が高いので、特に設定を変えずにオートで撮影しても十分よい作品にできる場合が多いです。

04 写真のトリミング

完璧なレイアウトの写真を撮影することはなかなか難しいので、写真を選定したのちトリミングを行います。スマホで撮影した写真の場合、スマホの機能を使いトリミングしても問題ありません。

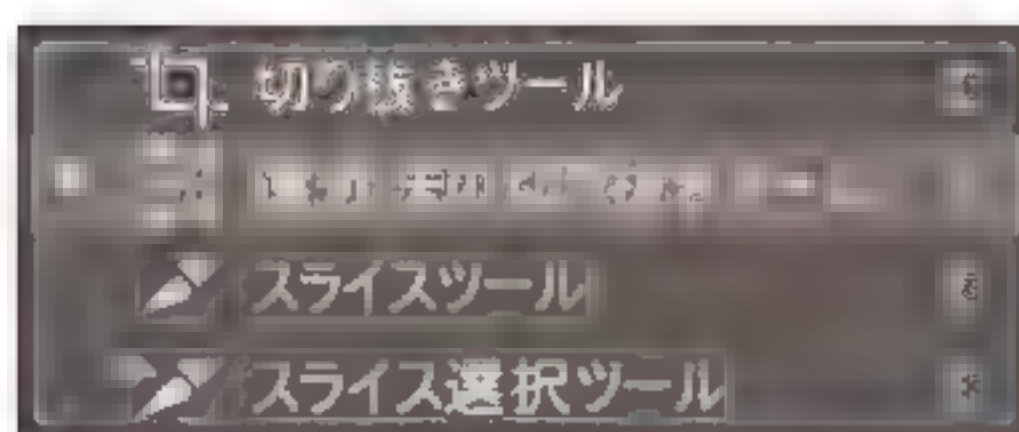
トリミングの考え方

トリミングの主な目的は、不要な情報の削除と歪みの調整です。まず角度を調整し歪みをなくし、その後余分な情報を排除してトリミングするとよいでしょう。

左の写真では、画面中央の階段を基準とし、電柱や塀など垂直なモチーフをガイドにしつつ、角度を調整します。トリミングは、画面に収めたいものや主役にしたい情報を優先して行います。もちろん、画面に動きを出すために、場合によっては意図的に傾けてトリミングする方法を採用してもよいでしょう。

中央の階段が水平に、電柱が垂直になりました。左の壁面や右の塀、家屋は傾いていますが、次のページで修正します。

パースの調整の仕方

トリミングしただけだと、ゆるやかに上空に向かって消失している歪みが残っています。CLIP STUDIOでは自由変形によりパースの歪みを調整可能ですが、Photoshopでは［遠近法の切り抜きツール］を使うと、四隅を選択するだけで簡単にあたかも正面から撮影したかのように補正することができます。

トリミングしたい画像を読み込んで、ツールパネルで［切り抜きツール］を長押しして［遠近法の切り抜きツール］をクリックします。

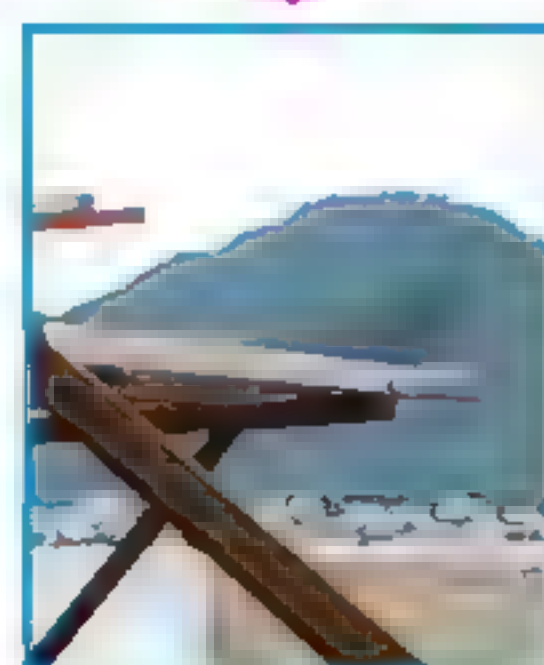
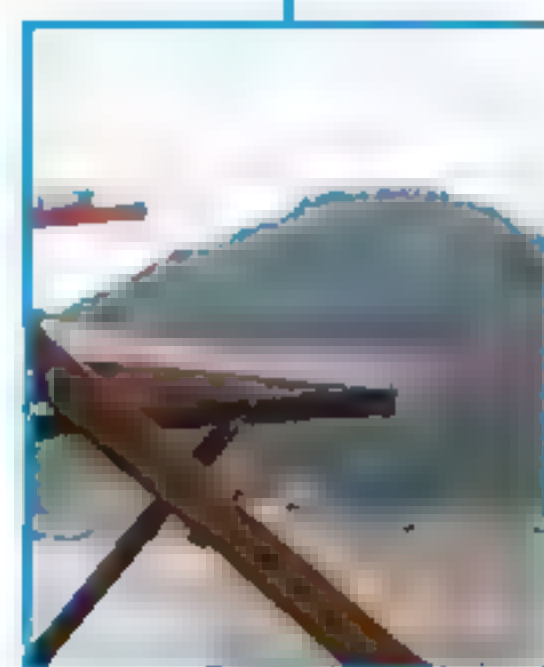
正面視にしたい部分を選択し、壁面や階段の傾きに選択範囲を合わせます。

Enterキーを押すと、選択範囲でトリミングされて歪みが修正されます。

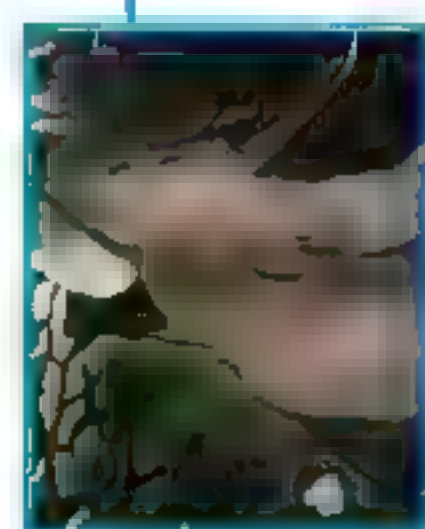
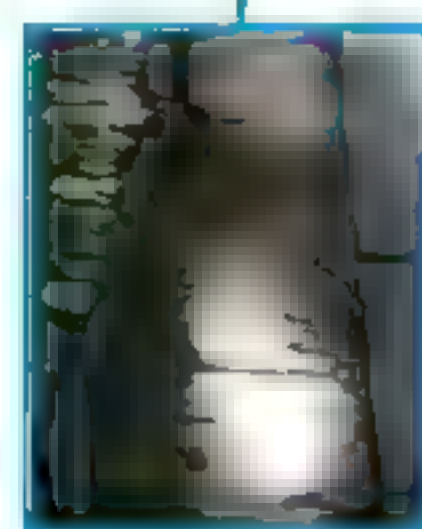
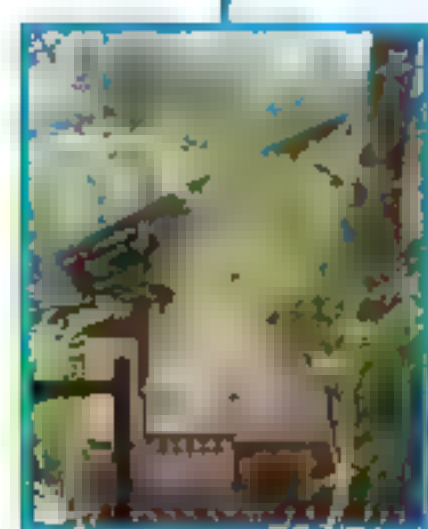
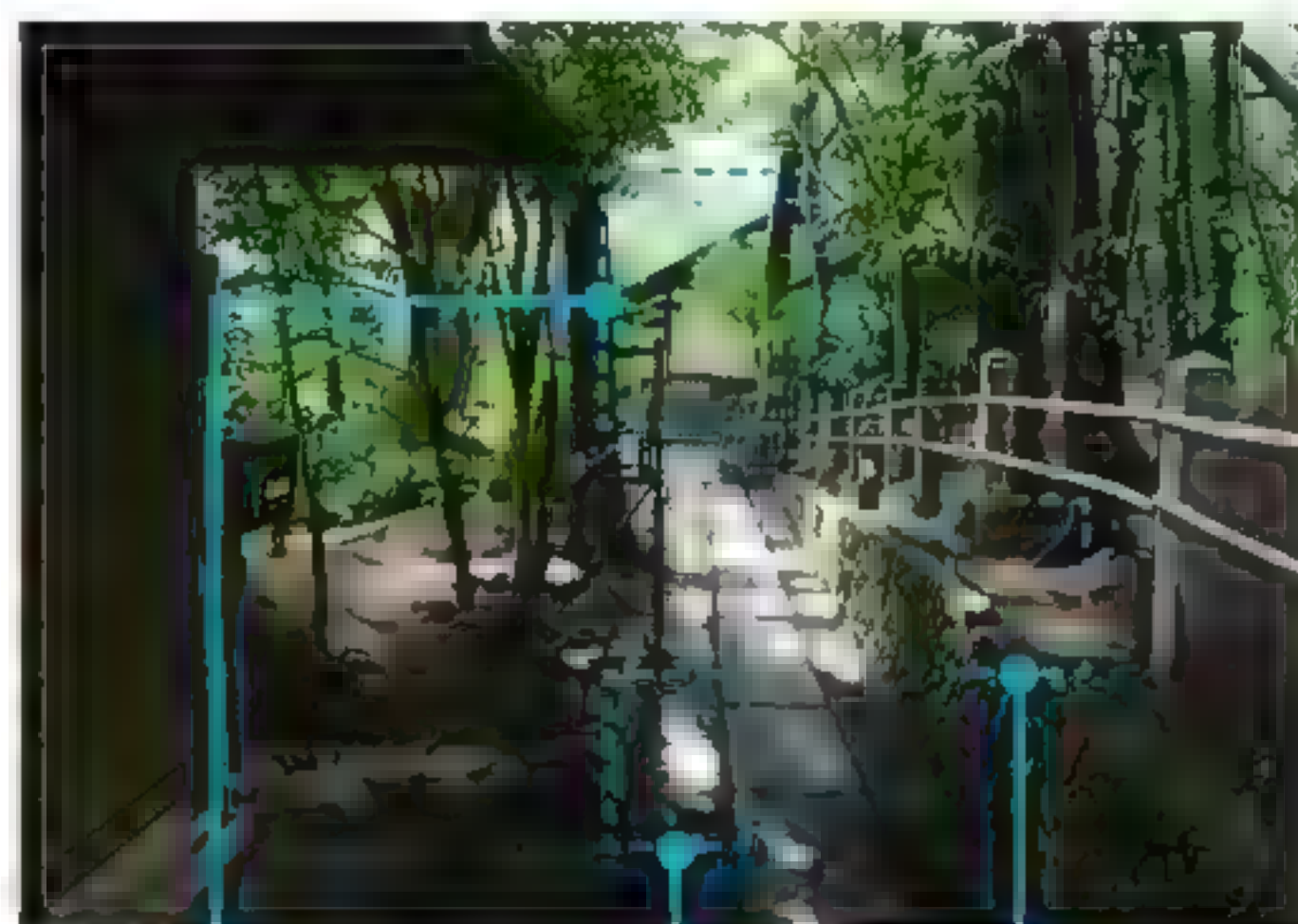
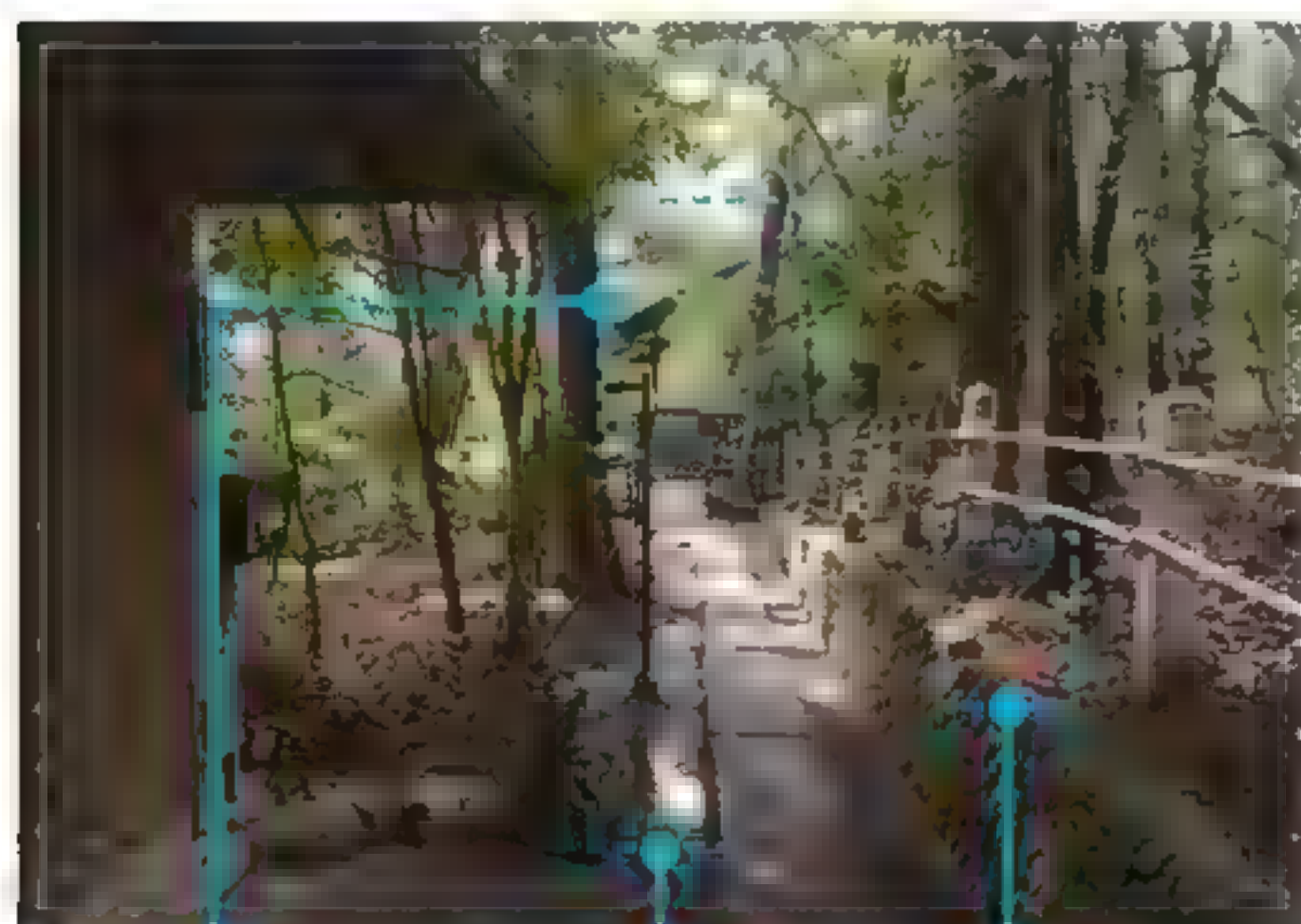
05 作品の創作性を決める情報の取捨選択

人の目の性質上、どうしても情報量が多いところに視線を集めてしまうので、不要な情報を削り、見せたい要素を選んで情報量の調整（要素の引き算）をしていきます。

イラストと写真は情報量が違う

アニメや漫画などの表現でも奥にいくほど描き込みを減らしたり線を細く描画したりします。これは、リアルではなくデフォルメされたキャラクターと調和させるために、背景にもデフォルメを行っているためです。現代日本においてのデフォルメとは、「要素を強調したり省略すること」を指す用語です。

タイヤの中の汚れ・草・鉄サビ・遠景の山の木々や海面の波など細かい箇所を簡略化しています。

➡ 魅力的な部分を引き立たせる情報の取捨選択

まず、その写真の中で引き立てたい要素を整理します。下の写真の場合、木漏れ日が地面に差している雰囲気や、右側の柵の奥に視線が向かっていくような奥行きがよいと感じたので、そのあたりを強調させています。奥へ向かうほど描き込みを減らし、白飛びさせ奥に視線が向かっていくように意識して調整を加えています。また、緑を引き立てるために左右の落ち葉を減らしています。

POINT

写真（現実）よりも魅力的に見せるデフォルメ

右の作例では人の持つ色彩のイメージを強調させています。空や海は青いというイメージを持っているため、実際の写真より色味をあざやかにしました。色調補正効果やオーバーレイなどのレイヤー効果を活用し、色味をあざやかにします。右の写真のように空が白飛びしてしまっている場合は、空の写真を合成したりブラシで新たに描いていきます。

06 フィルターを使って密度を下げる

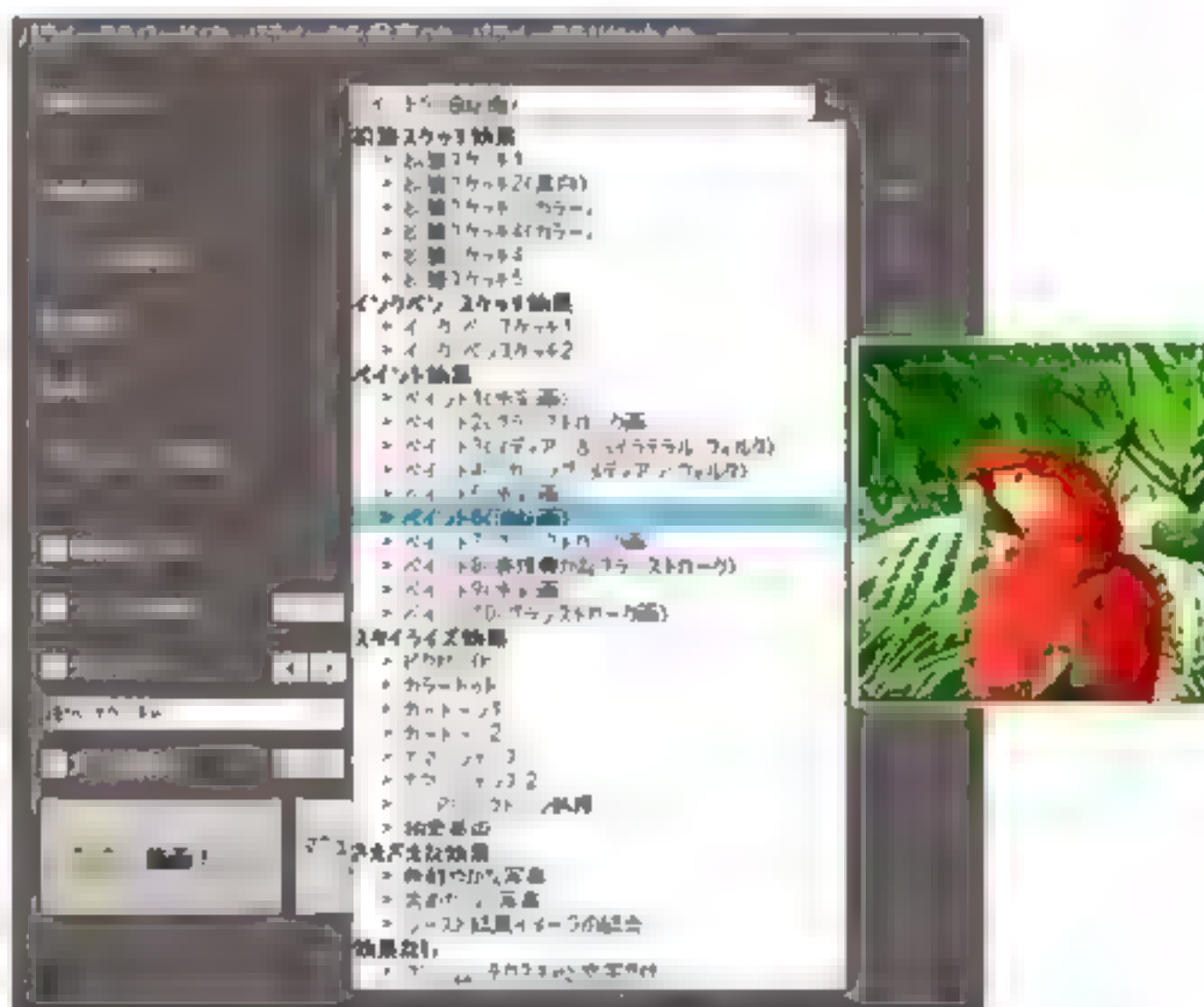
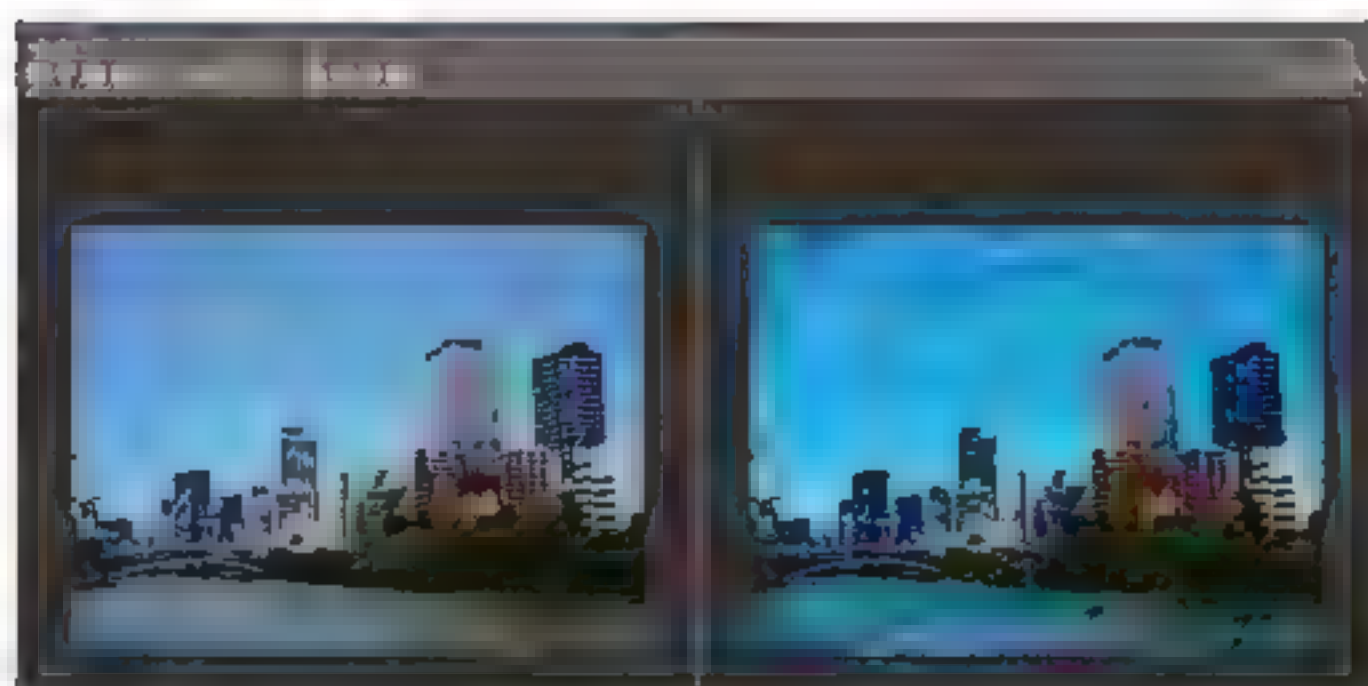
画像加工ソフトのフィルター機能を利用し、まず写真の密度を一気に下げます。また、フィルターによってはブラシで描いたような描画効果を与えることができるので、仕上げたいイメージのタッチに合わせ効果を選択します。

フリーソフト「FotoSketcher」を使った場合

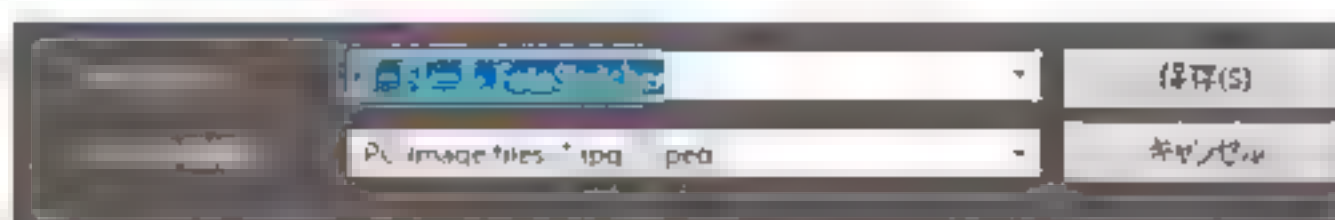
ユーザーの多いCLIP STUDIOはペイントソフトであり画像編集ソフトではないため、現段階のバージョンではあまりフィルター機能が充実していません。色味の調整やぼかし効果を加えることはできますが、写真全体をイラスト風に加工する機能はないため、写真の上から直接加筆していくか、他のソフトで加工したものを持ってくる必要があります。ここでは無料ソフトのFotoSketcherを使った加工方法をご紹介します。

❶ FotoSketcherで元写真を開く

フリーソフトFotoSketcherを利用してフィルターをかけていきます。まずイラストに加工したい写真を開きます。

❷ 描画スタイルを選択する

[描画スタイル] から、好みの効果を選択します。その後、効果の強さ等のパラメータを調整します。

❸ フィルターをかける

[描画] を選択すると先ほど設定した効果でフィルターをかけることができます。

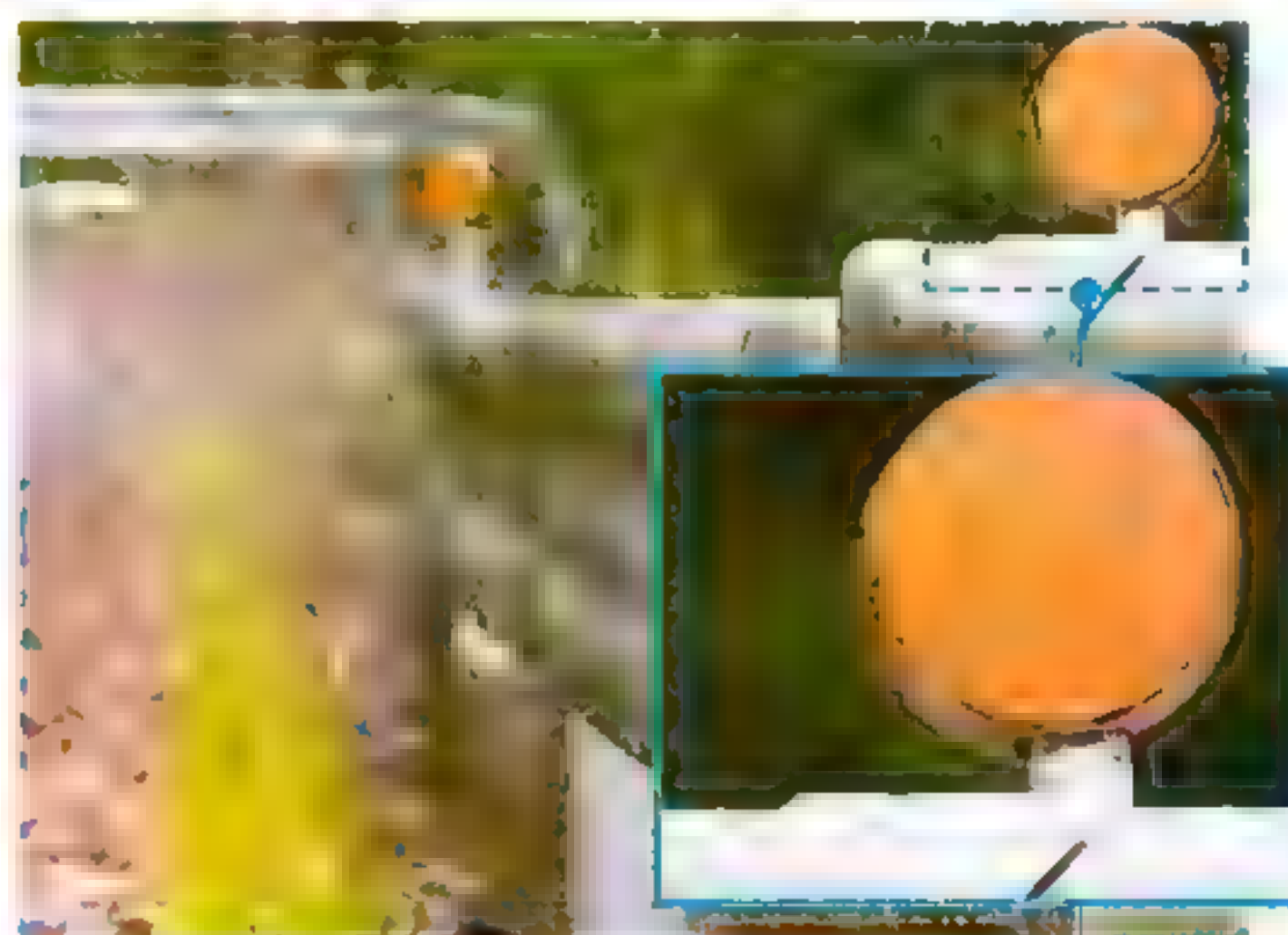
❹ 保存する

[描画を保存する] を選択し、画像をJPEGやPNG形式で保存して完了です。

元写真

こちらのガードレールの写真を元に、描画スタイルごとの効果の違いを比較してみます。

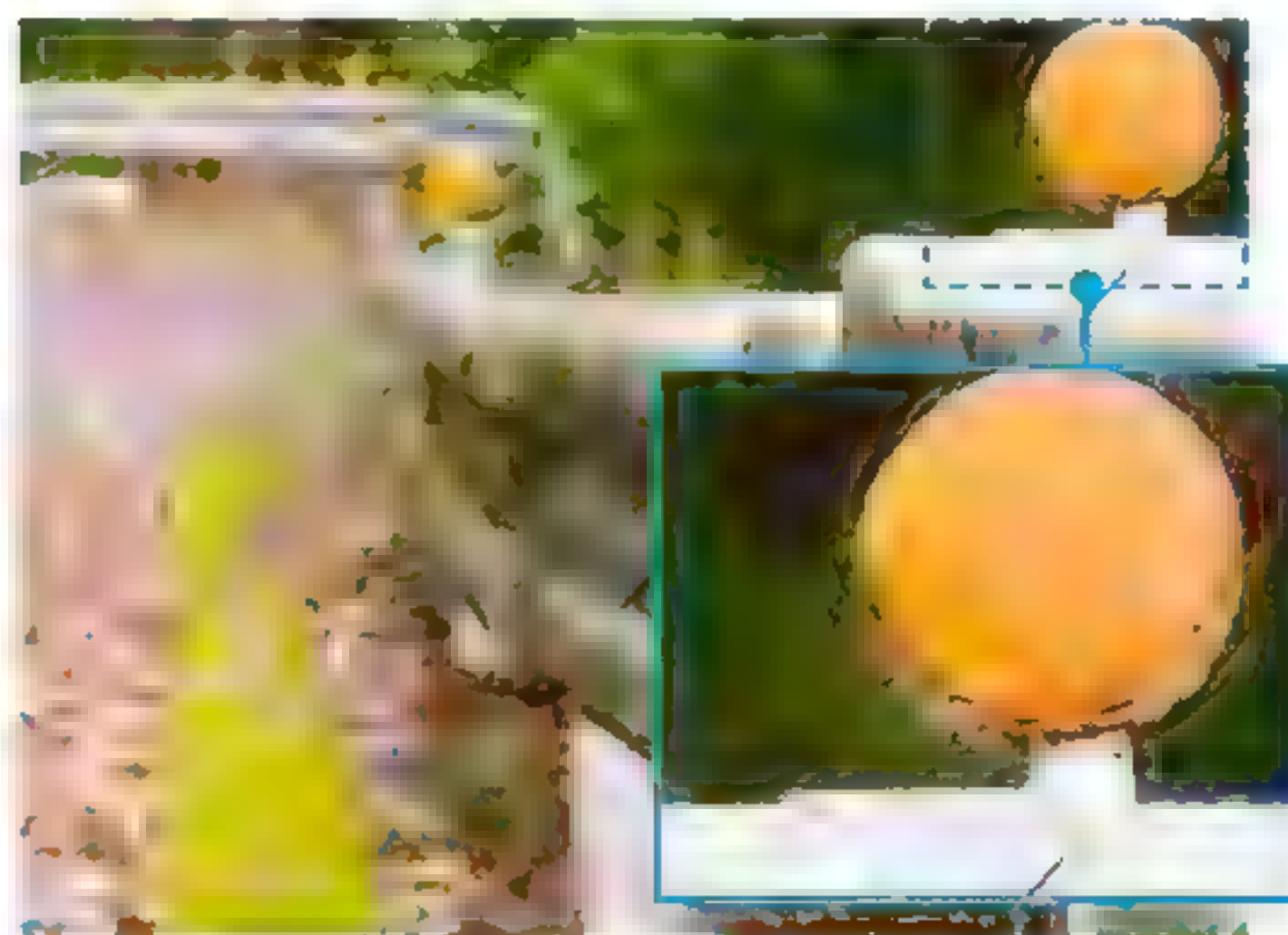
鉛筆スケッチ（カラー）

ザラザラしたタッチが反映されています。

水彩画

奥にいくほど水彩でぼかしたようにディテールの境界がはっきりしなくなっています。元からピントがぼけている写真の扱いが少々難しいです。

[illegible]

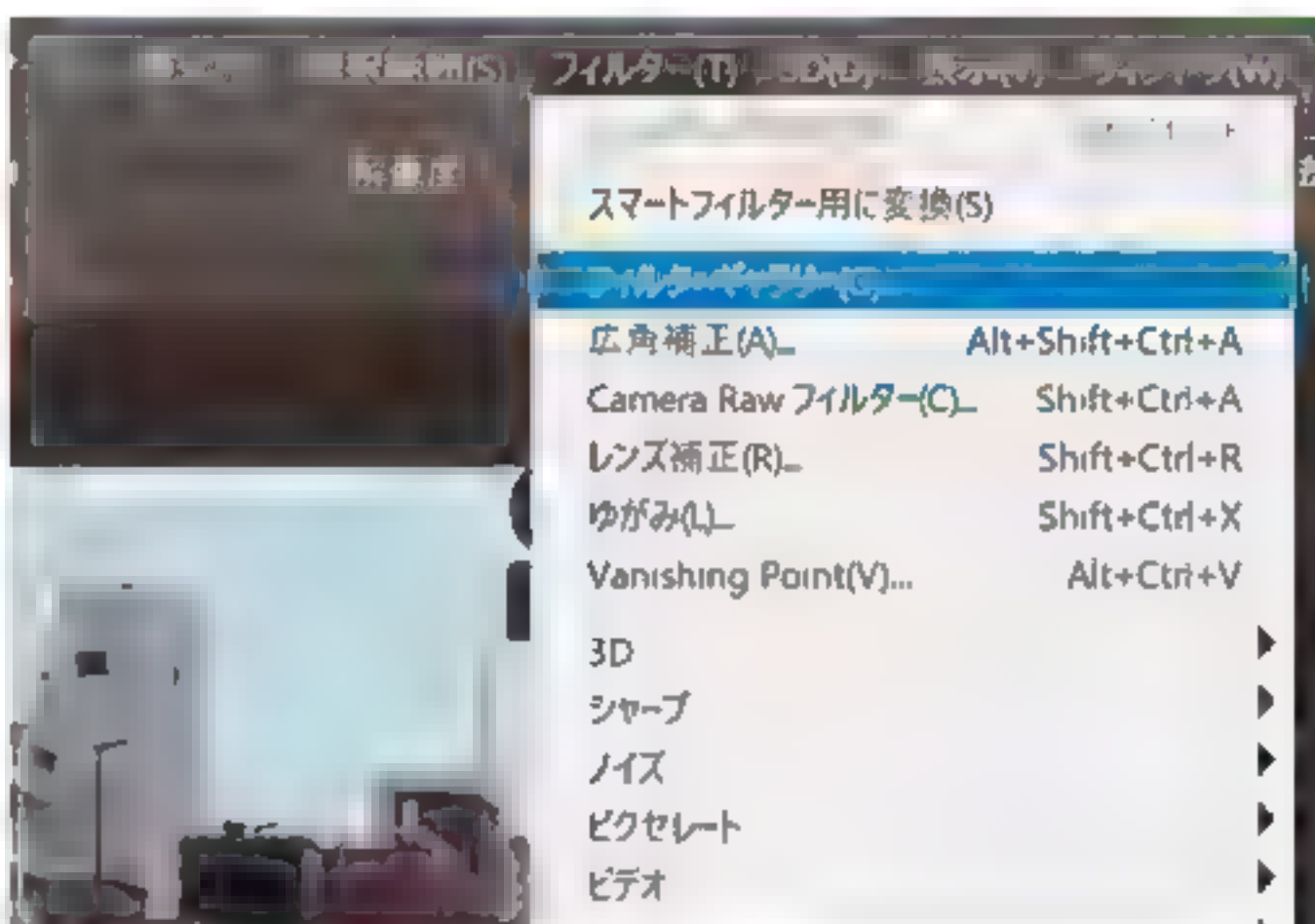
バキバキと塗り重ねられた油絵風の効果です。彩度が高めになるのも特徴です。

フラシストローク画

絵画のようなタッチを残した効果が得られます。水彩画同様、奥にいくほど境界のあいまいさが目立ちます。

Photoshopを使った場合

ペイントソフトとしても活用されているPhotoshopですが、もともとは画像加工ソフトのため、フィルター機能が充実しています。ここではPhotoshopでのフィルター機能の効果も紹介させていただきます。

❶元写真を開く

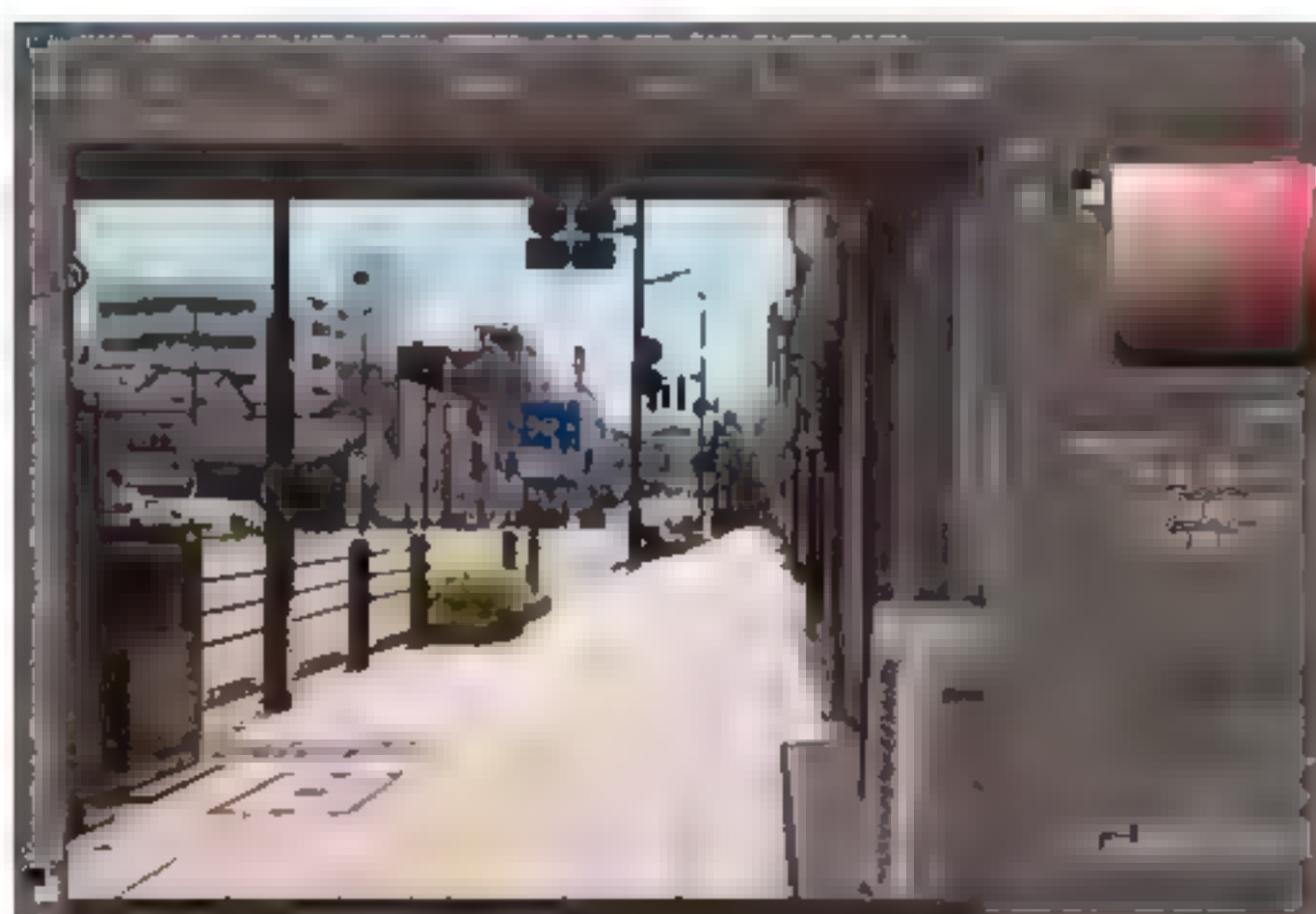
Photoshopで加工したい写真を開きます。加工の際、写真の解像度が低すぎるとディテールがつぶれてしまうので、なるべく高画質の写真を開きます。

❷フィルターギャラリーを選択

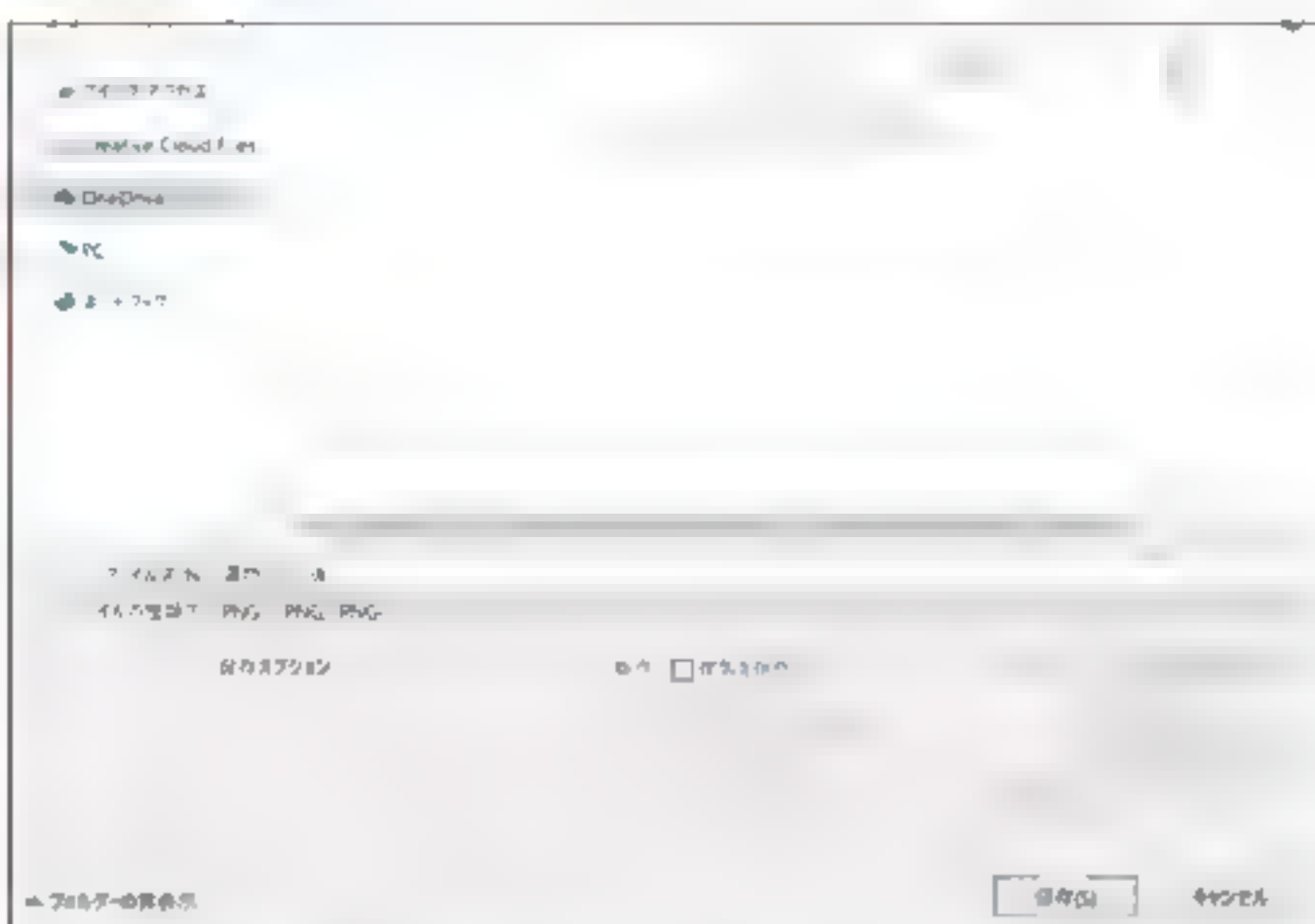
［フィルター］→［フィルターギャラリー］を選択します。

❸フィルター効果を選択

［アーティスティック］から仕上げたいイメージの効果を選択します。

❹効果の詳細を調整

ブラシサイズやブラシの細かさ等を、プレビュー画面を見てディテールを確認しつつ調整します。

❺フィルター効果を適用

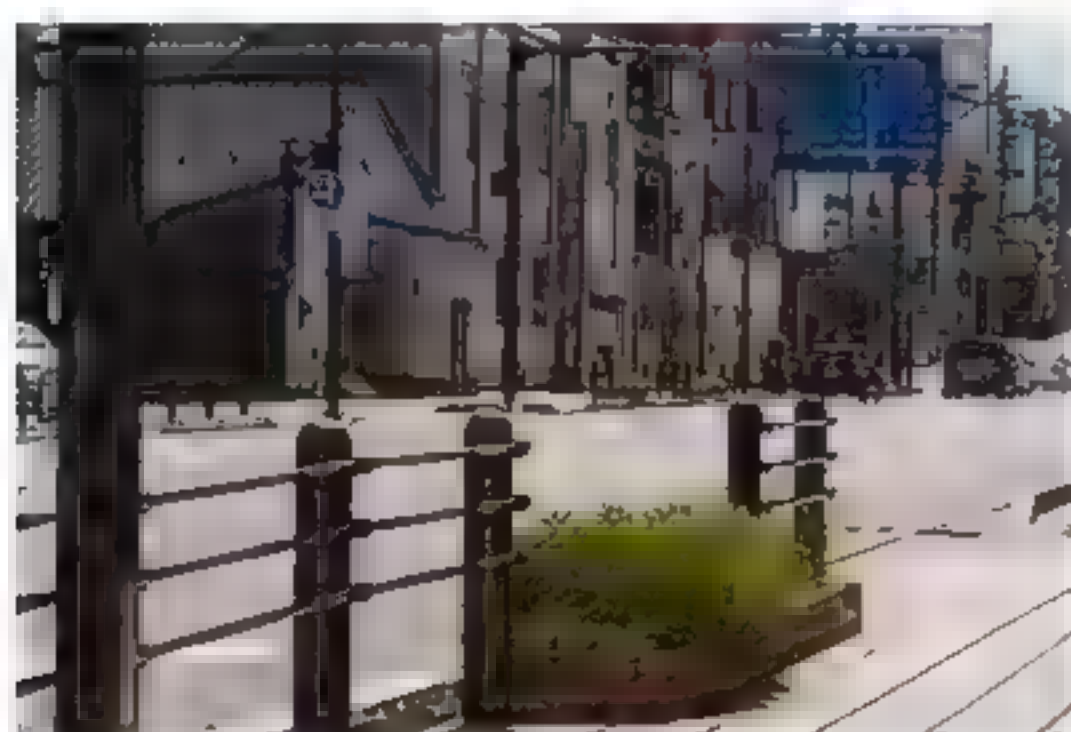
フィルターが適用されました。ぱっと見ではまだあまり元写真から変化がありませんが、この後ペイントソフトで加筆してさらに密度を落としていくので今はこれで完了です。

「別名で保存」を選択し、画像をJPEGやPNG形式で保存します。

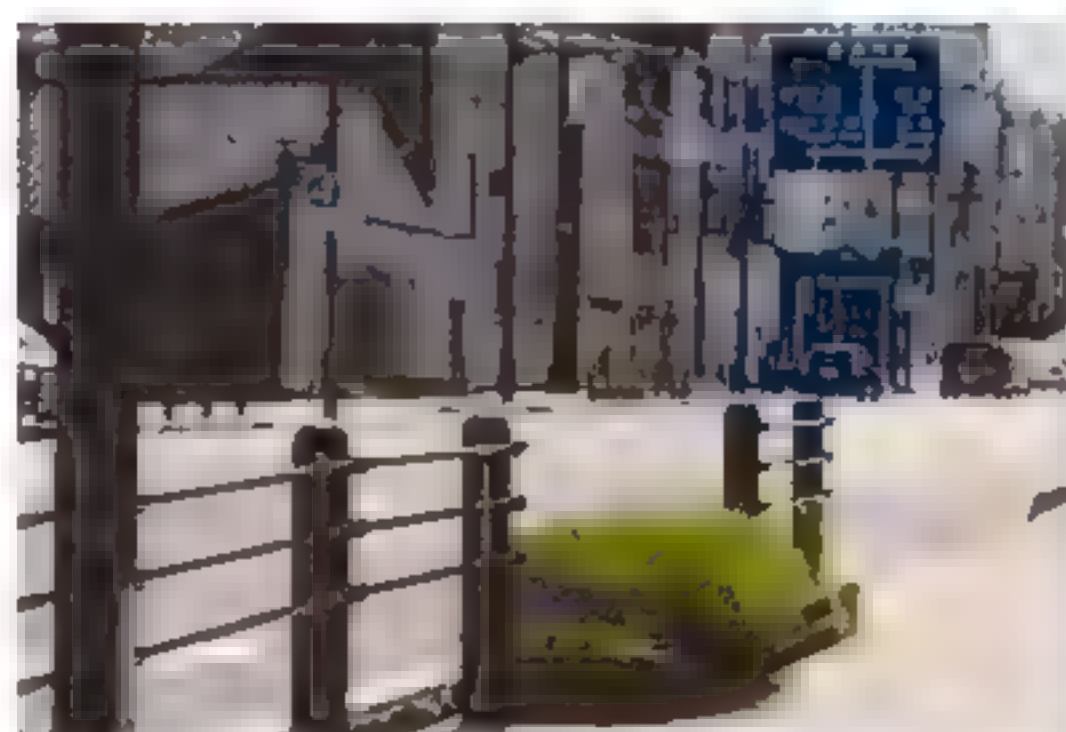
COLUMN

さまざまなフィルターを活用する

原写真

Photoshopのさまざまなフィルター効果をご紹介します。

エッジのポスタリゼーション

各要素が線で黒く縁取られたような効果があります。

カットアウト

切り絵のような、平面的な塗りを組み合わせて構成されているような印象を与えます。

フレスコ

全体的に暗い色が強調されています。画面が少し重たい印象になっています。

塗料

ブラシで塗った跡のような効果があります。明るいところが少し白飛びしています。

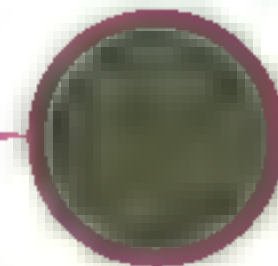
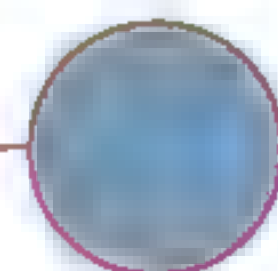
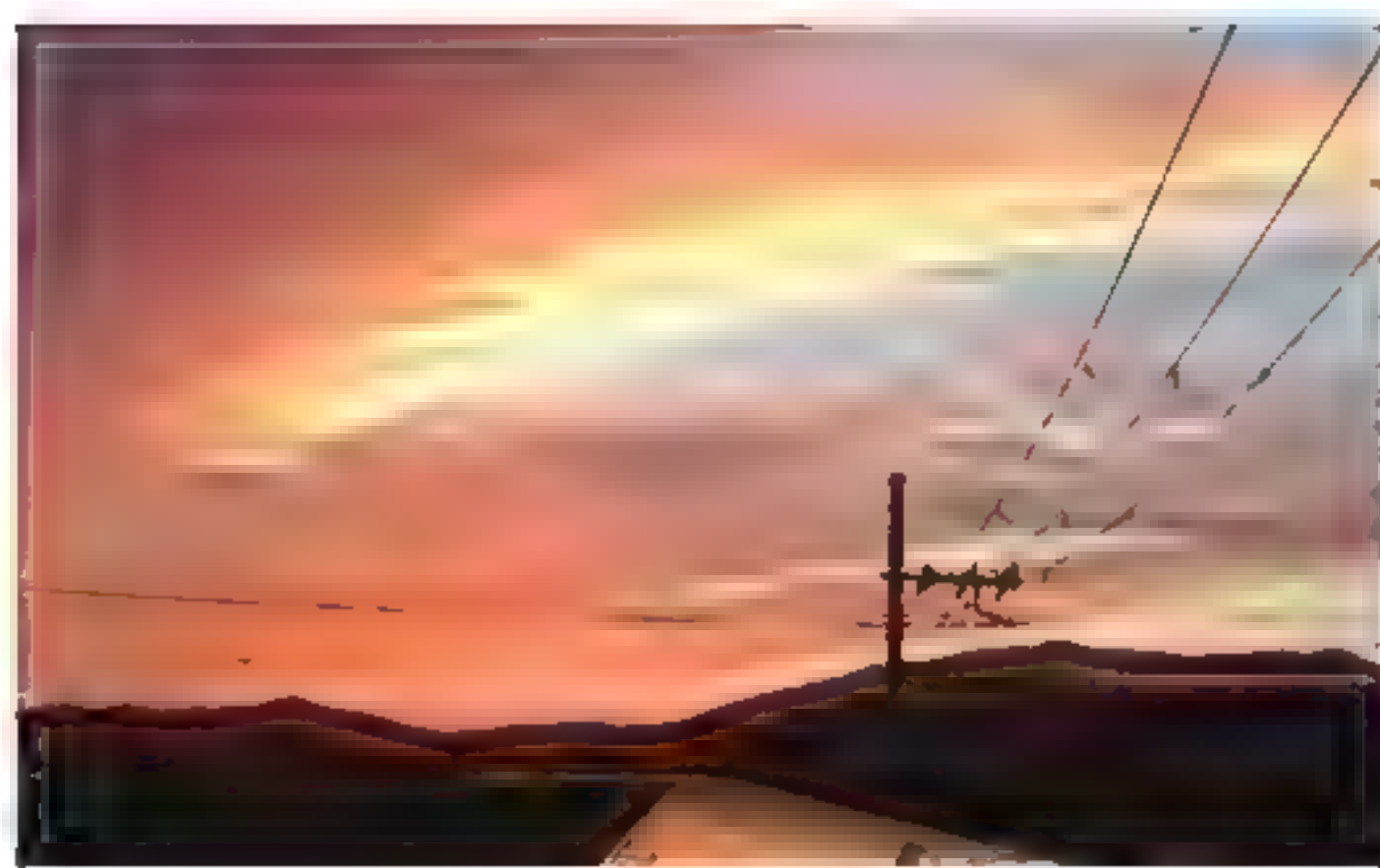
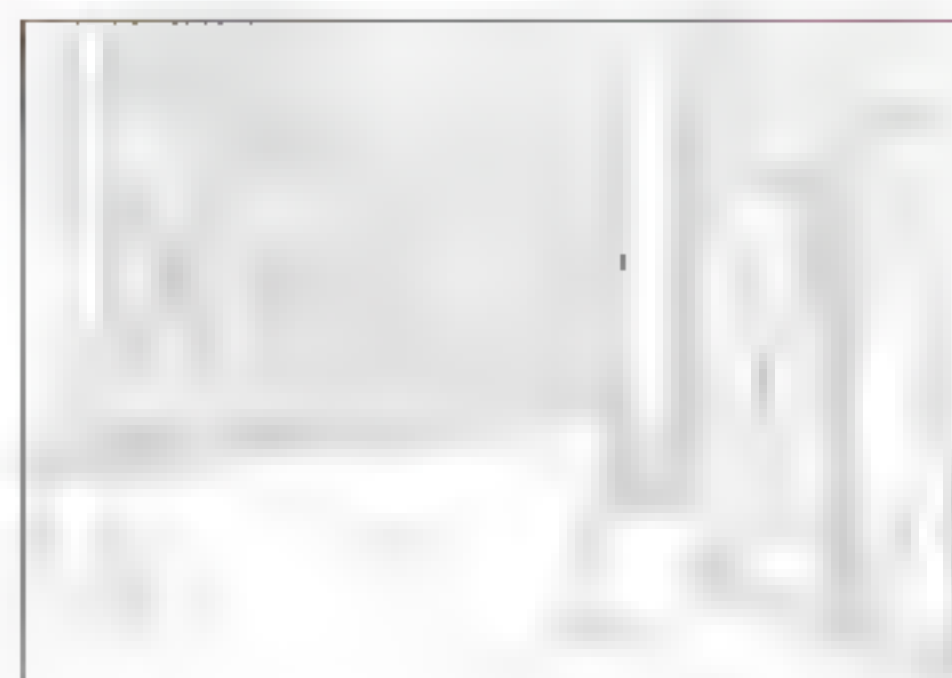
ポスタリゼーション

写真の階調を、明暗や色彩に応じて段階的に減らしていき表現することができます。使用する色数を減らすことでイラストのような表現に近づけることができます。この機能は下記の手順で使用します。
[イメージ] → [色調補正] → [ポスタリゼーション]

07 空気遠近法と色彩遠近法

背景にリアリティを持たせて描画する際によく用いられる「遠近法」ですが、写真から風景イラストを制作する際にもこの遠近法を強調した加工を施すことで、風景の魅力をより引き立てることができます。ここでは空気遠近法と色彩遠近法を紹介します。

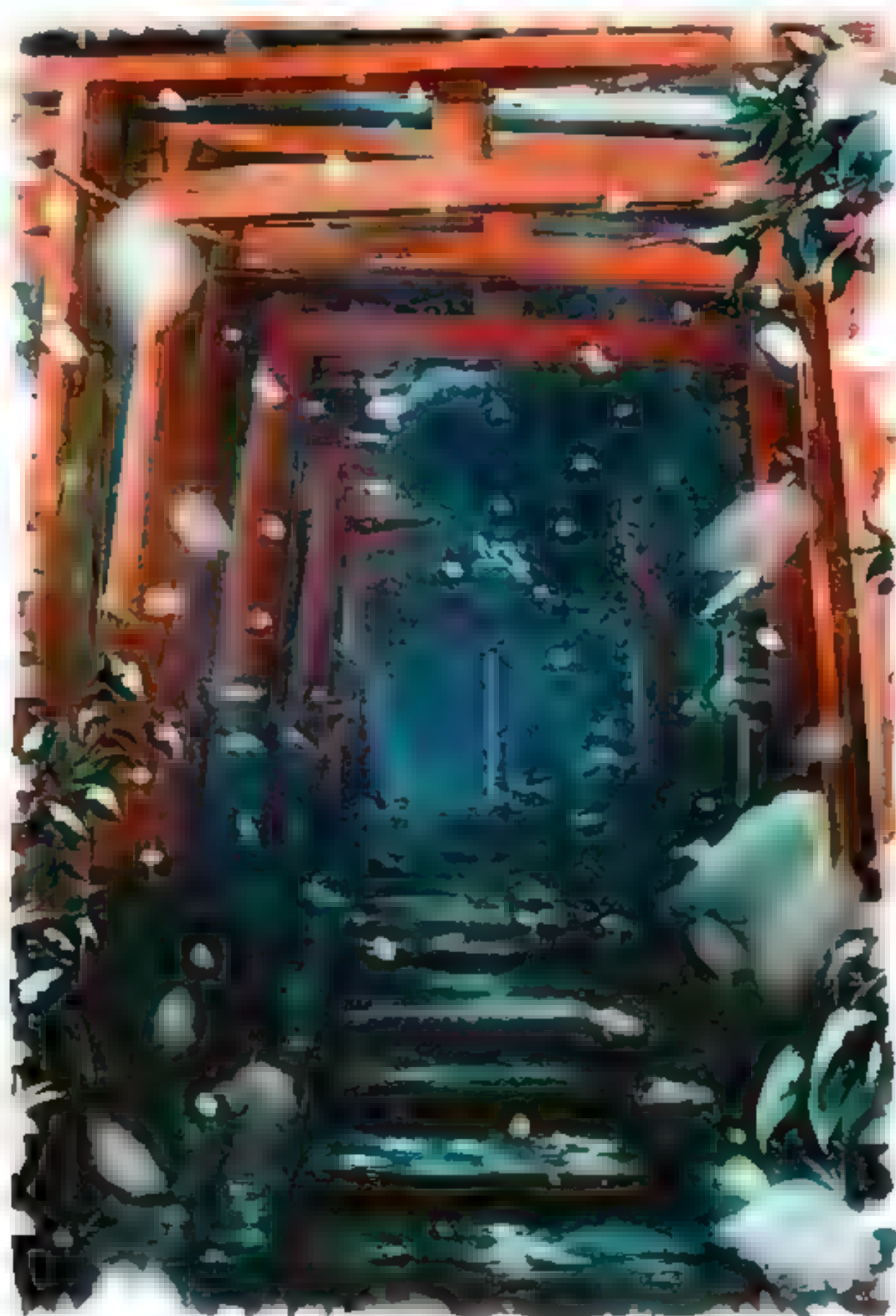
空気遠近法

"遠くのものほど青みがかかって薄くなり、ハッキリと見えない" という大気が持つ効果を利用した遠近法です。遠景ほど描画を簡略化したりぼかして描いたりして距離感を表現します。

太陽の位置や空の色によっても変わってきますが、朝焼け・夕焼けの表現でも遠くの山等は薄く青みがかかります。
ビルなどの建物は夜になるにつれて、情報量を減らしシルエットで暗く表現するとよいと思います。

線画の表現でも、近くのものを太めの線や密度を高めて描いたり、奥にいくにつれ薄く密度を下げて描いたりして表現することにより、遠近を表現しています。

色彩遠近法

色彩遠近法は色の持つ心理的な効果や視覚（錯覚）効果を利用して遠近を強調する表現方法です。
赤系の暖色は「膨張色」と言われ、面積の割に大きく感じたり圧迫感を持っています。
青系の寒色は「後退色」と言われ、膨張色とは反対に面積の割に小さく感じたり、奥に吸収されるように感じさせたりします。

暖色は必要以上に視線を集めてしまう効果もあるので、加工したい元の写真の中に含まれている場合、作品によっては暖色を別の色に置き換えたり、色を薄めたり、写真から削除してしまうのもよいと思います。

中央の円が暖色、周囲が寒色のため、円が膨張して飛び出して見えます。

左図とは逆に中央の円が寒色、周囲が暖色のため、円が後退して小さく見えます。

手前の赤い鳥居は暖色なので広がって見え、中央を寒色にすることで奥行きを出しています。

近景の処理

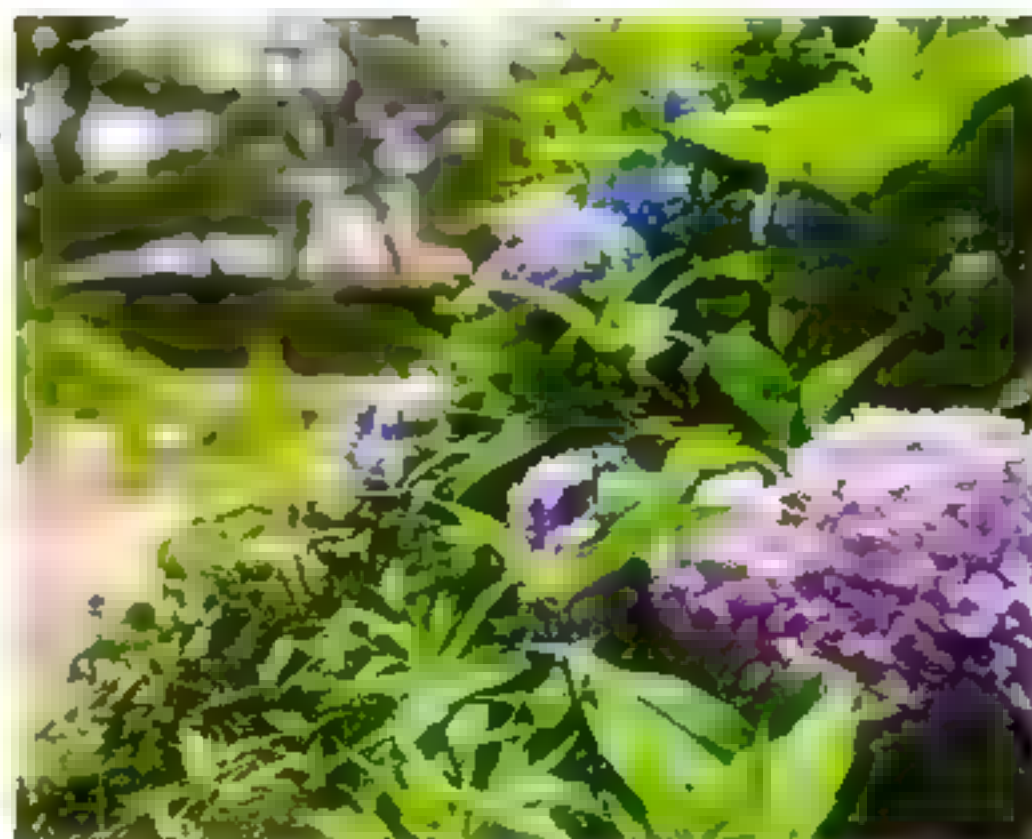
表現したい演出にもよりますが、基本的に近景は一番ディテールを細かく表現させます。距離が近いということは画面内に大きく配置されるため目にもつきやすくなります。ほどよくディテールを残しつつも、写真の生々しさを削っていくとよいと思います。

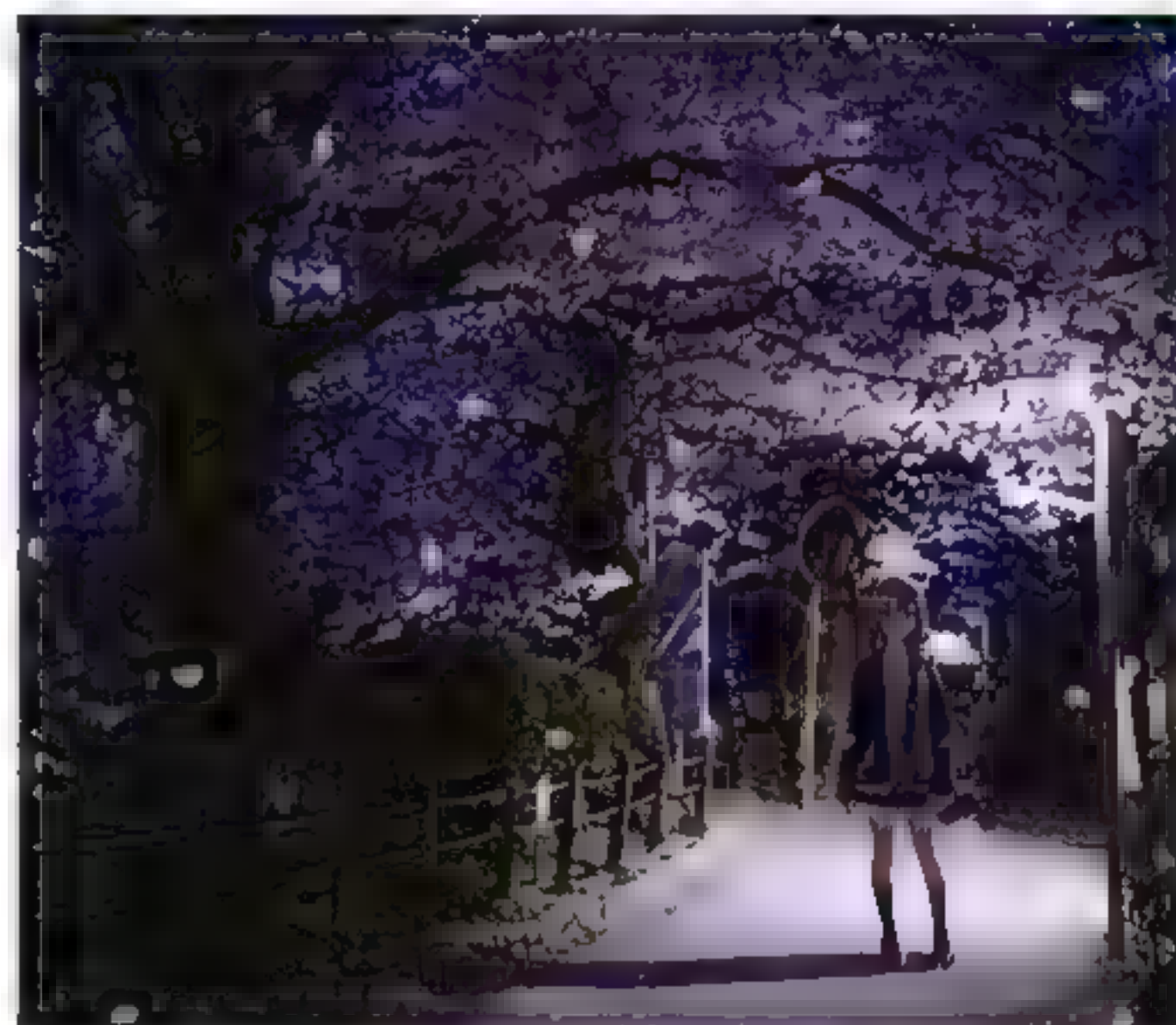
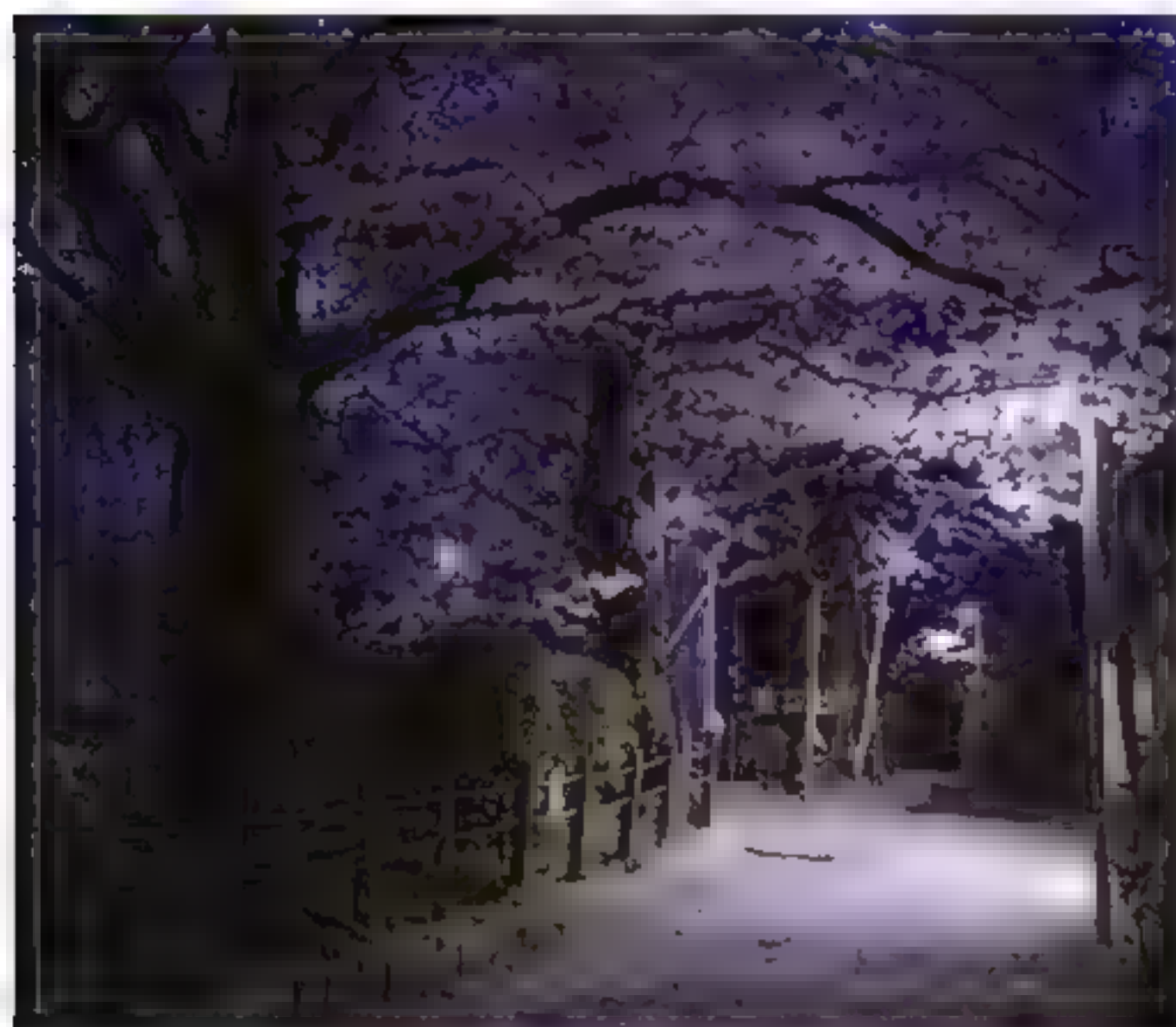
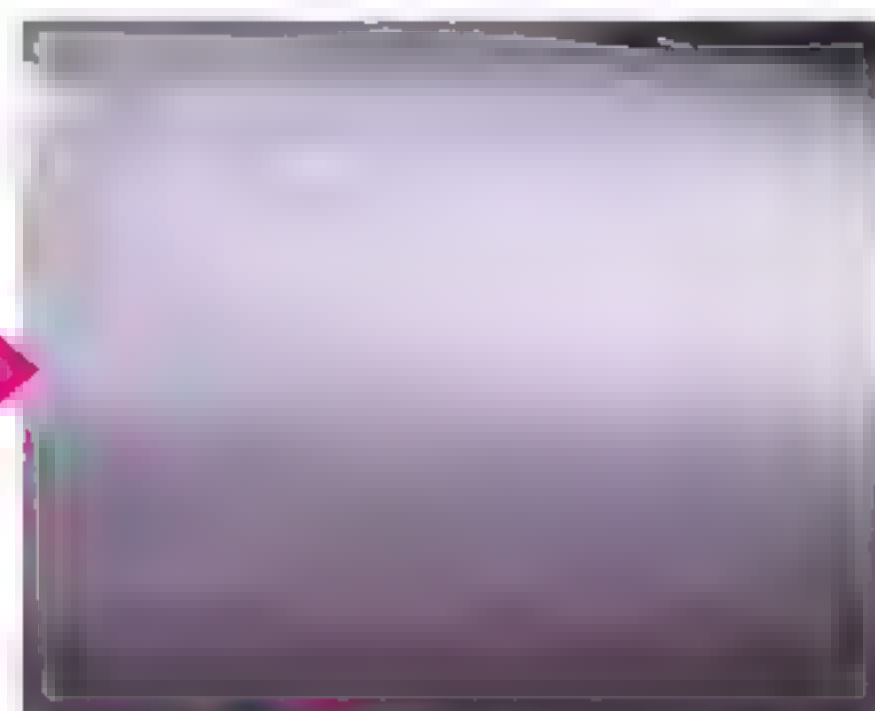
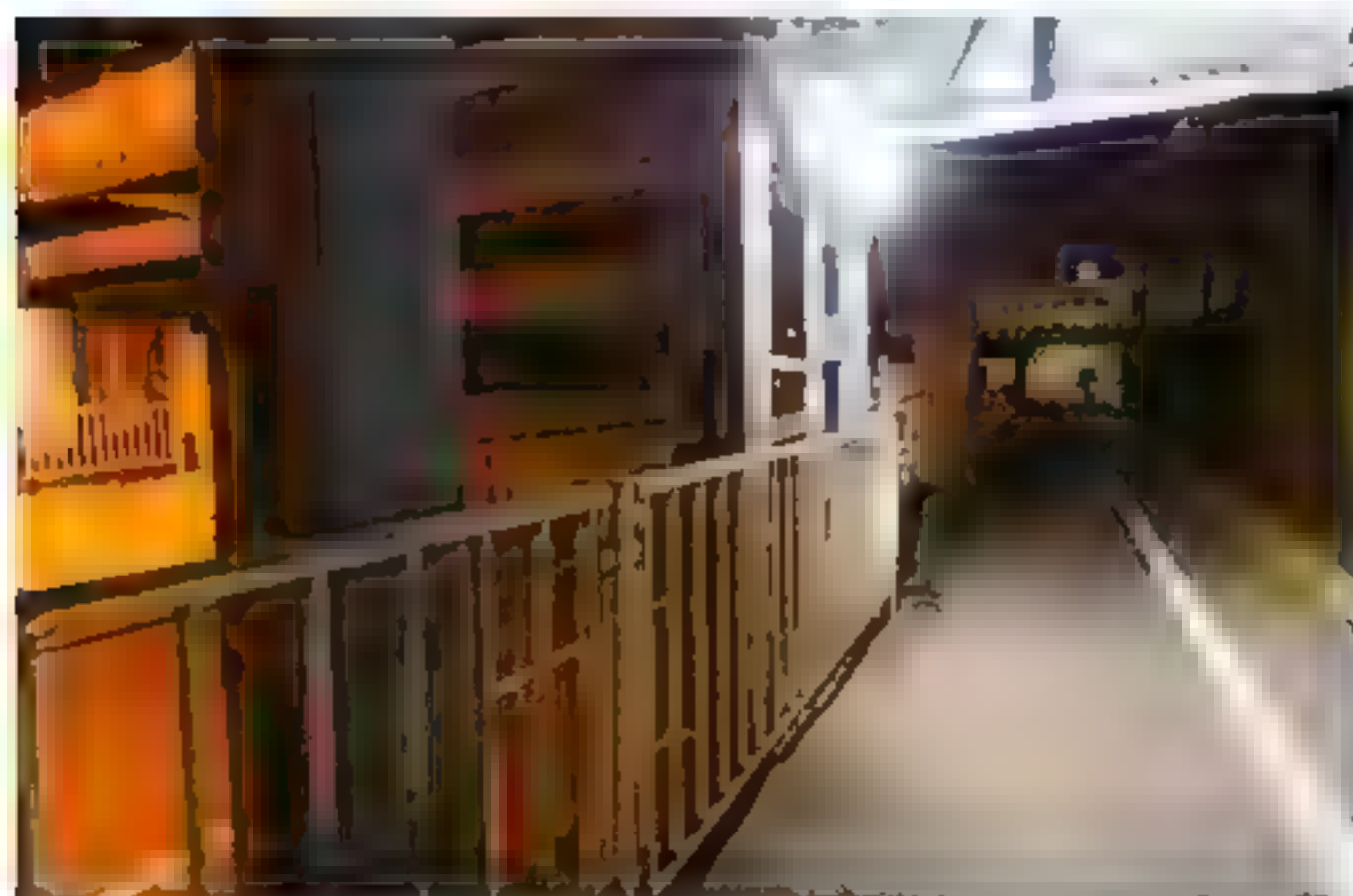
あえてベタ塗りしたようなペンのタッチの表現を、CLIP STUDIOのブラシツールでとり入れることにより、イラストらしさを強調させます。

中景に主役を配置する場合、近景をぼかすことにより中景にピントを合わせ、主役を引き立てる演出方法もあります。

POINT!

CLIP STUDIOでぼかすには

まず、元になる写真をCLIP STUDIOで開いて複製します。次に複製したレイヤーに［フィルター］メニュー→［ぼかし］→［ガウスぼかし］で任意の数値を設定し、「OK」をクリックします。最後に、ぼかし効果がかかったレイヤーに対して、ピントを合わせたい箇所を消しゴムツールなどで消します。レイヤーマスク機能（114ページ参照）を活用すると、ぼかし箇所を変更することができて便利です。

中景の処理

写真の撮り方にもよりますが、一番その場面の情報を説明しやすいのが中景です。描き込み量的には近景より少し密度を下げて距離感を演出しますが、近景にぼかし効果等を加える場合や近景が存在しない場合は、中景が一番密度が高くなります。写真によっては、ほとんど加工を加えなくても近景と遠景の処理だけで魅力ある絵になります。

中景にキャラクター（主役）がいる場合、中景の密度を下げキャラクターの塗りに近づけていくことによりキャラクターとの調和がとれやすくなります。

まずFotoSketcherの［油彩画］やPhotoshopの［塗料］等のフィルター機能を使い、質感を一気に簡略化させたのち、CLIP STUDIOのブラシツールを使って加筆し、情報を削っていきます。

近景・遠景と比べ、中景はあまり描き込み量を変えていませんが、目に入りやすい画面手前の近景の塗りを簡略化しているため、パッと見てイラストのような印象を与えられます。

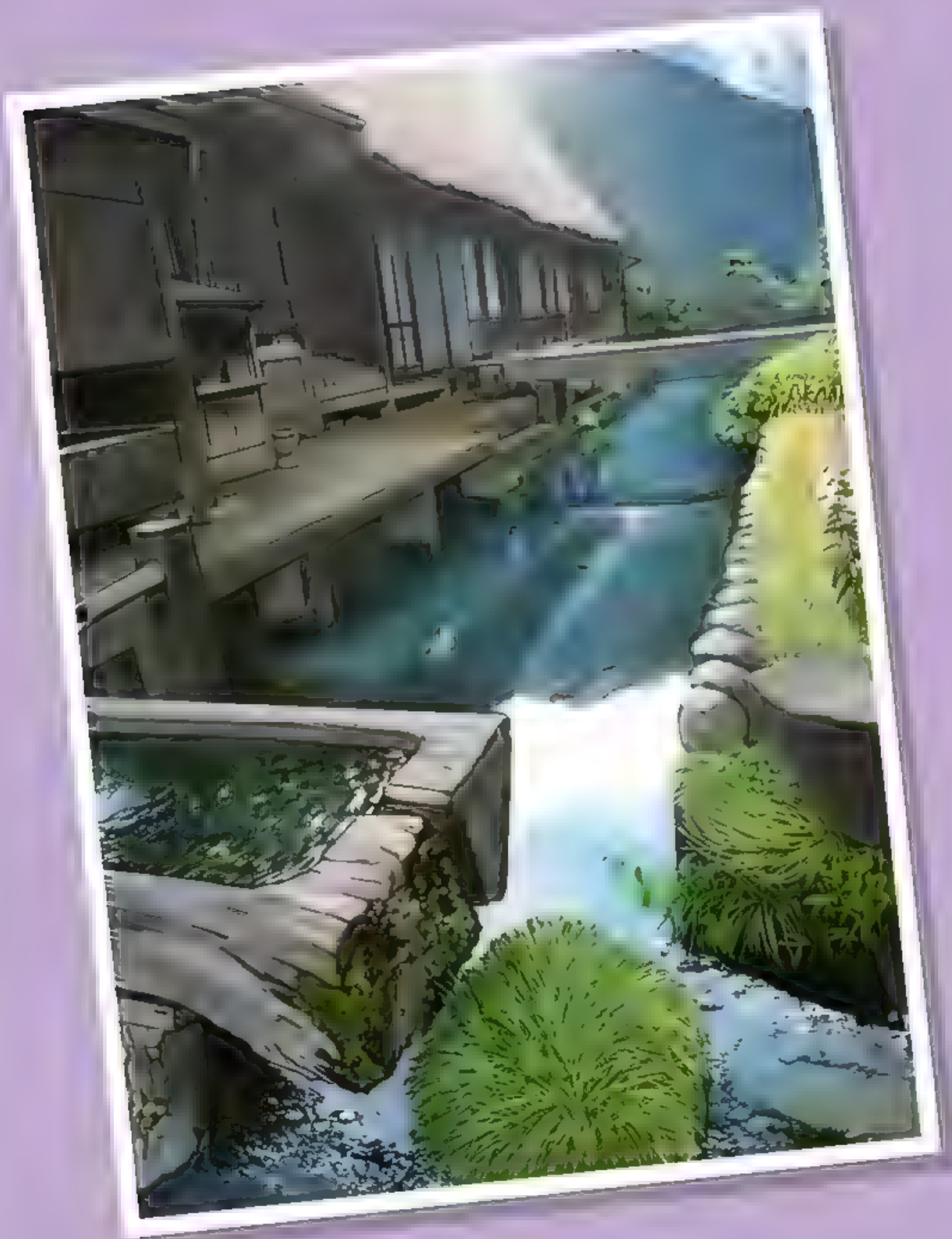
遠景の処理

遠景は基本的に一番情報量を減らしていきます。撮影してきた写真のままだとディテールが細かいことが多いので削っていきます。

もともとごちゃごちゃしたロケーションだったため、山にはほとんどシルエットの情報しか残していません。また、奥にいくほど空気遠近法の効果で青みを足しています。山の情報を削る一方で、港の雰囲気を演出するためにカモメを描き足しています。このカモメを目立たせるためにも、遠景の密度を極端に下げています。

奥の建物も細かいディテールを簡略化していますが、あまり削りすぎるとのっぺりした印象になってしまうので、形状が分かる程度に残しています。少しディテールを残すと、さらに奥にある山との距離感の演出にもなります。

Chapter 2

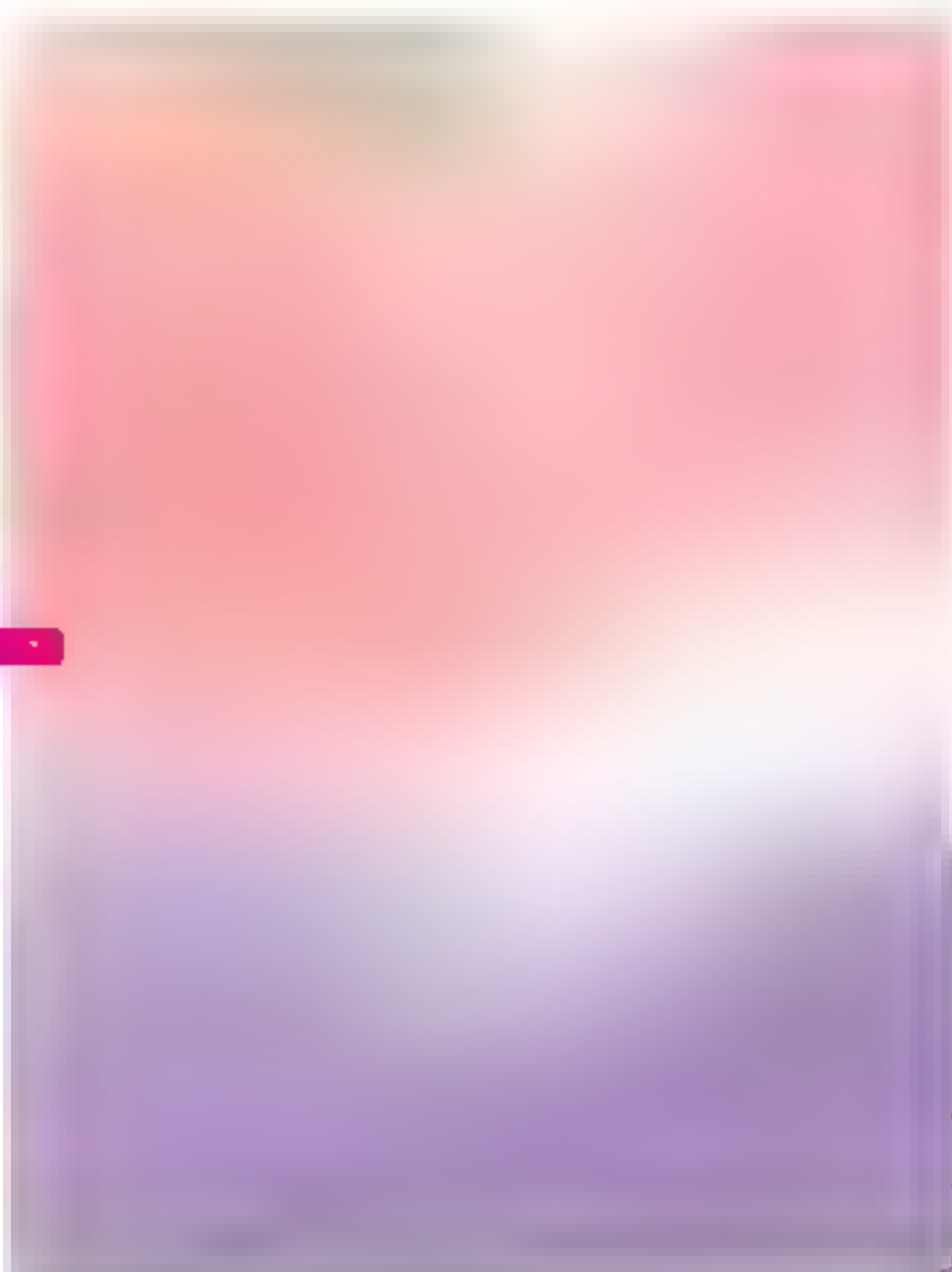
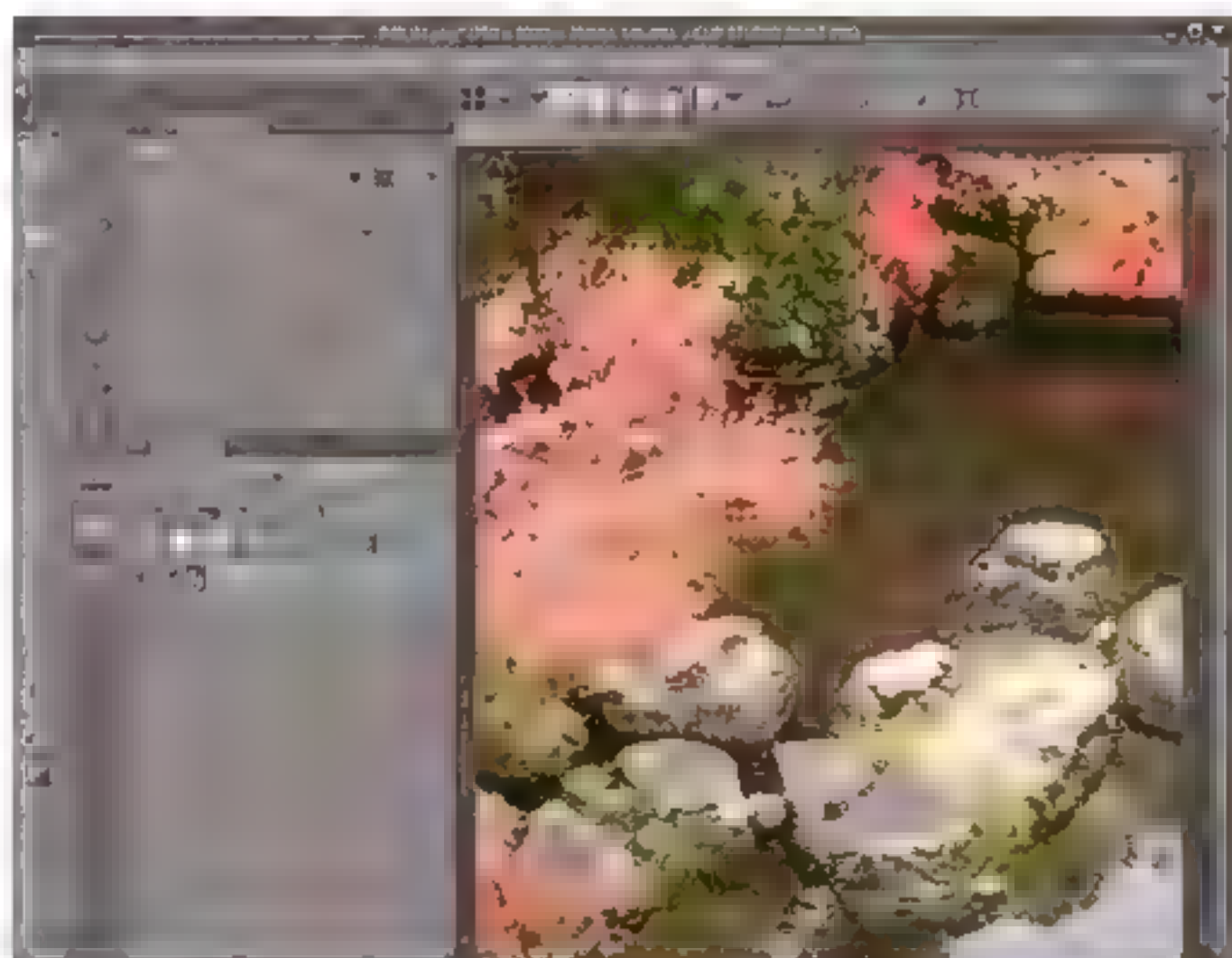
テクニック編

01 色の置き方 基本編1（オーバーレイ）

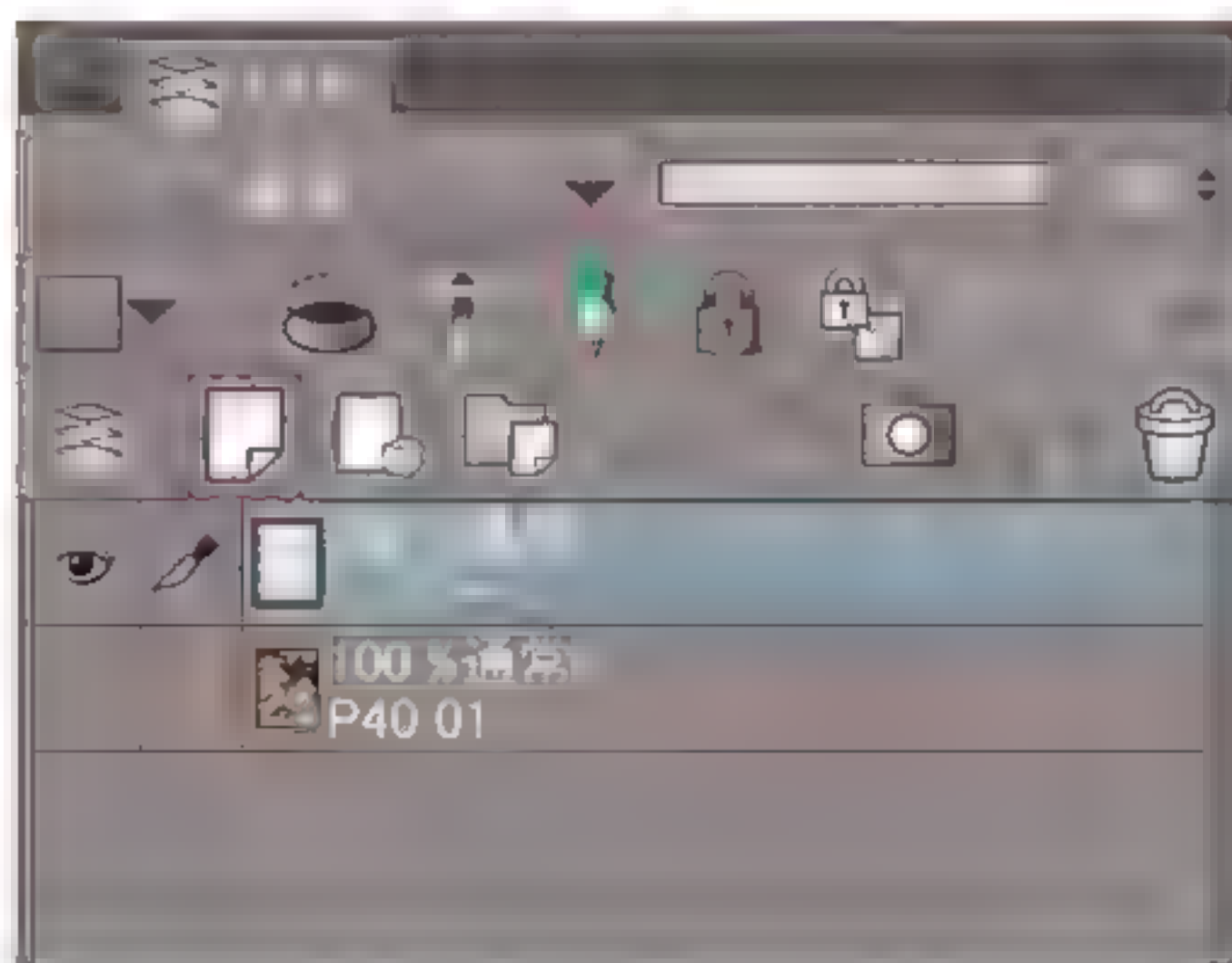
写真をイラストっぽく加工するとき、まずは色をあざやかにする必要があります。オーバーレイレイヤーを元のレイヤーに重ねると、暗くすることなく、色を元のレイヤーに追加することができます。

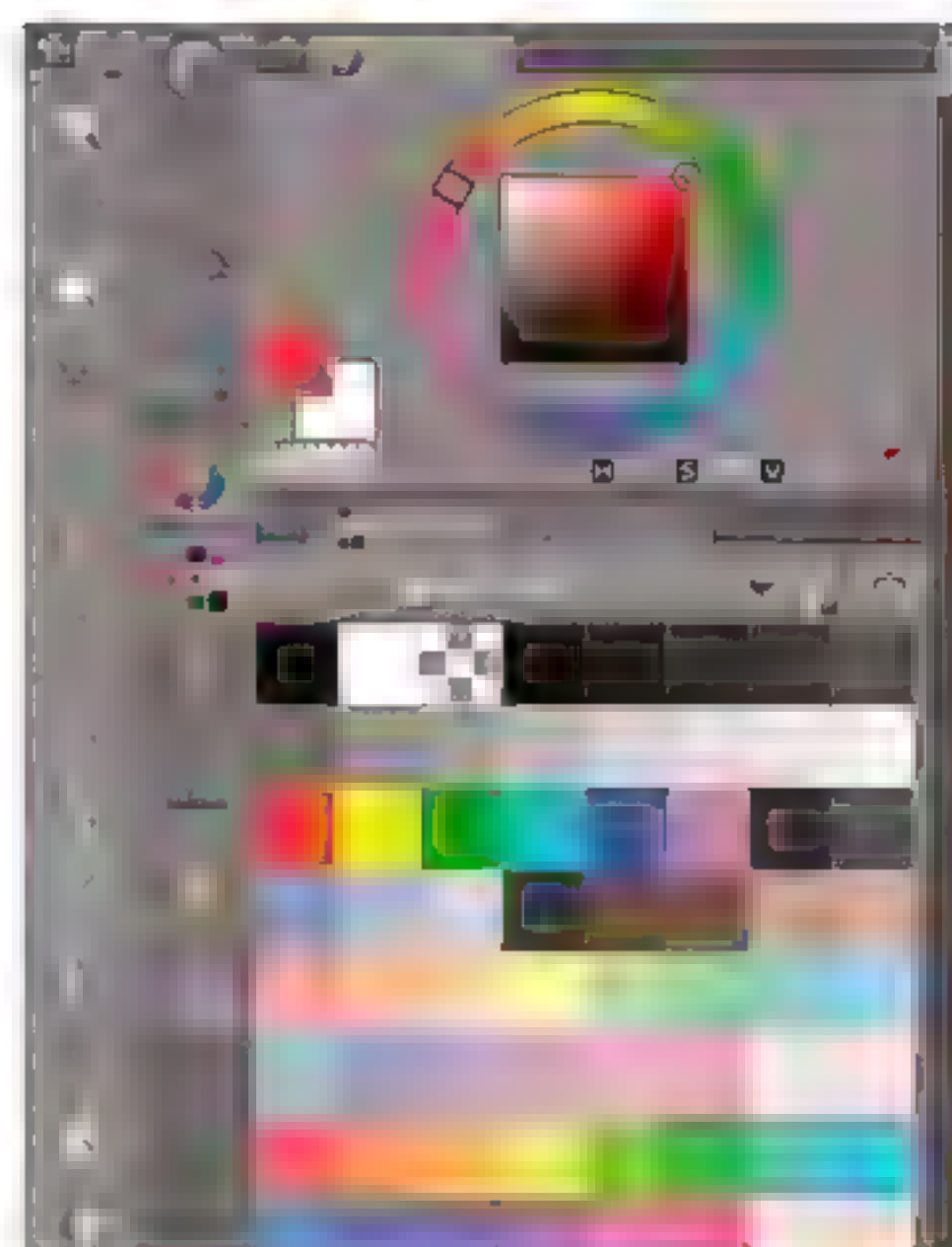
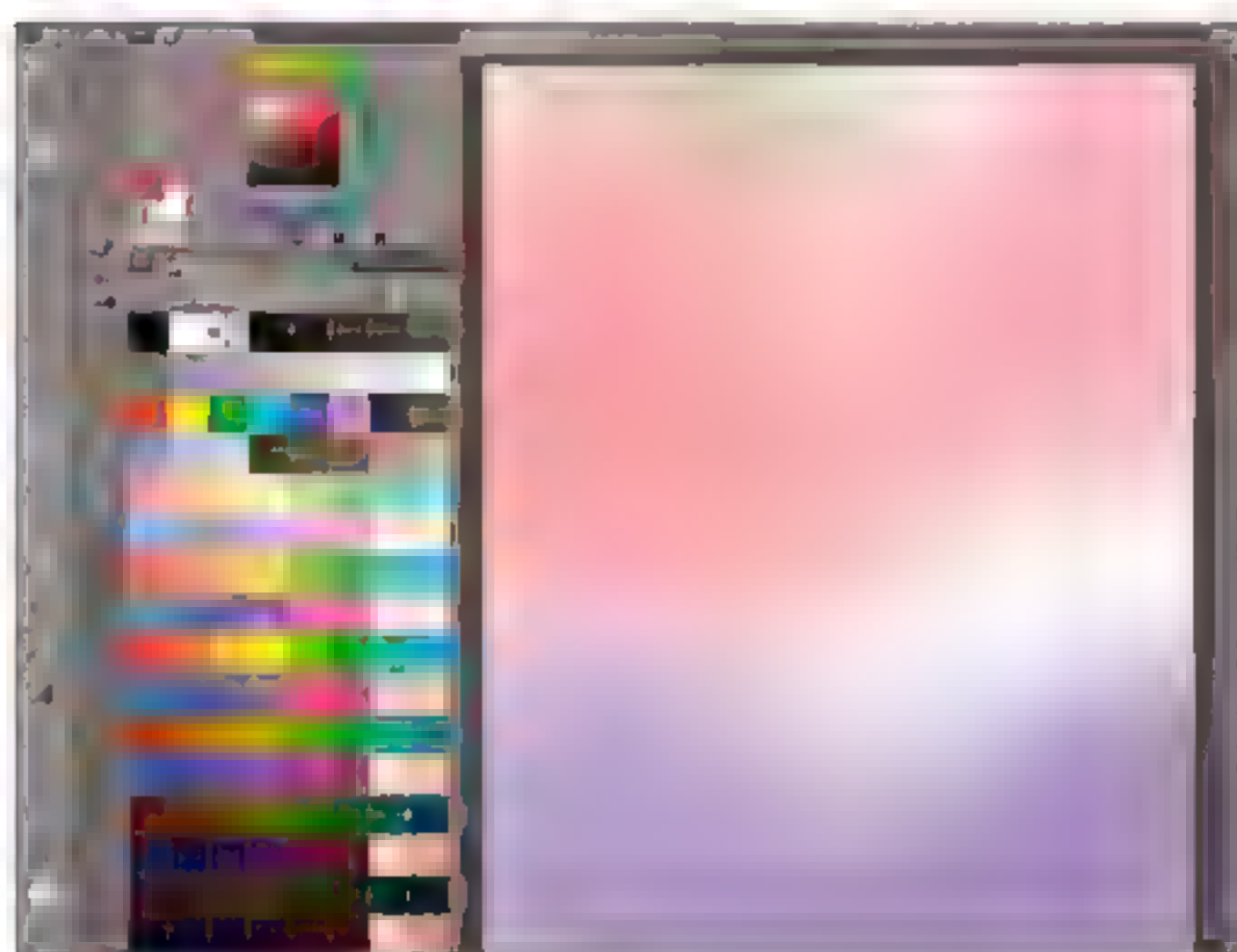
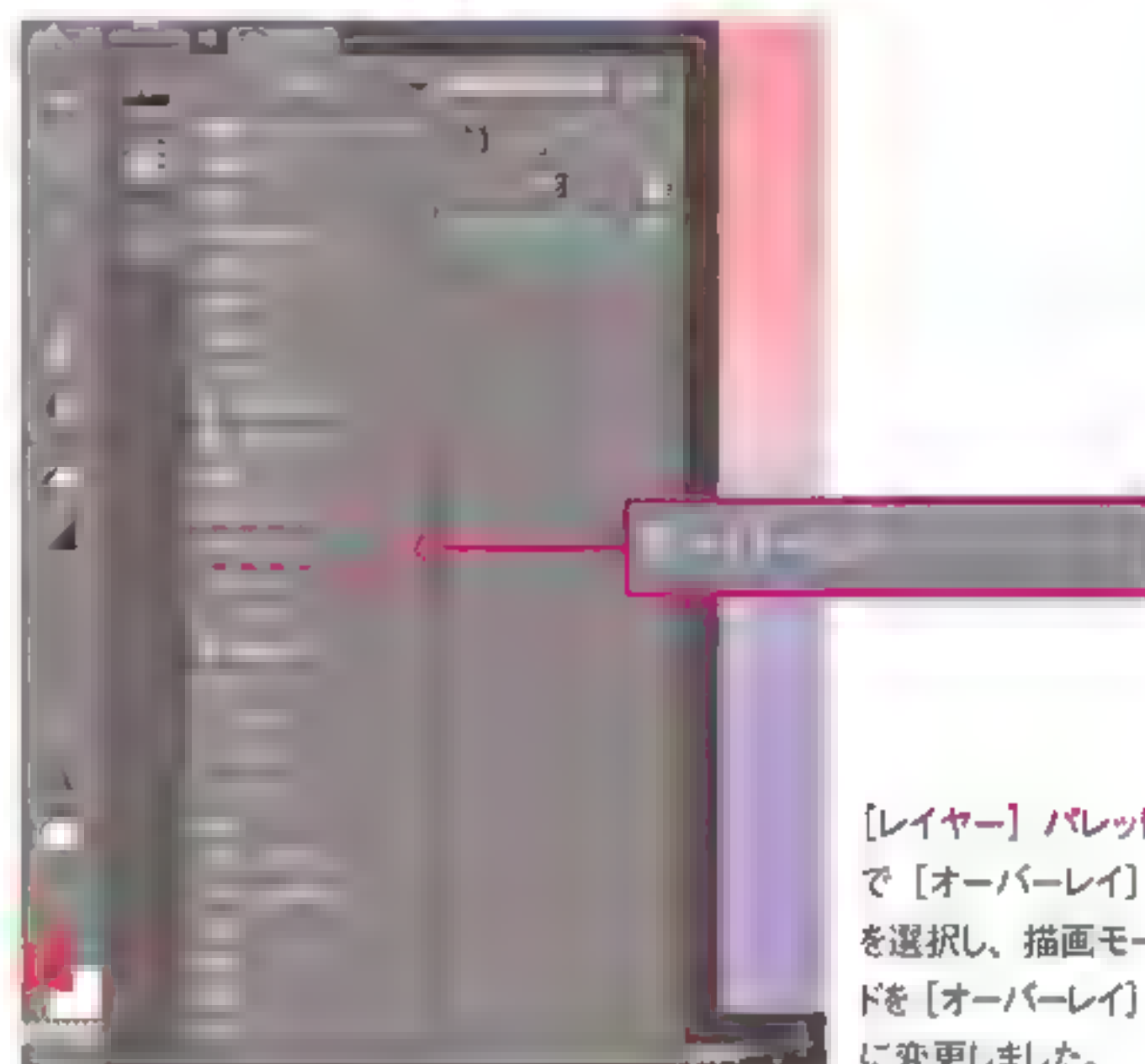
オーバーレイモードで写真の色合いをよりあざやかに

細かいディテールの描き込みはのちにブラシで加筆していくので、ここではエアブラシなどのやわらかなブラシで大まかに色を置いています。CLIP STUDIOで説明しますが、Photoshopでも手順は同じです。

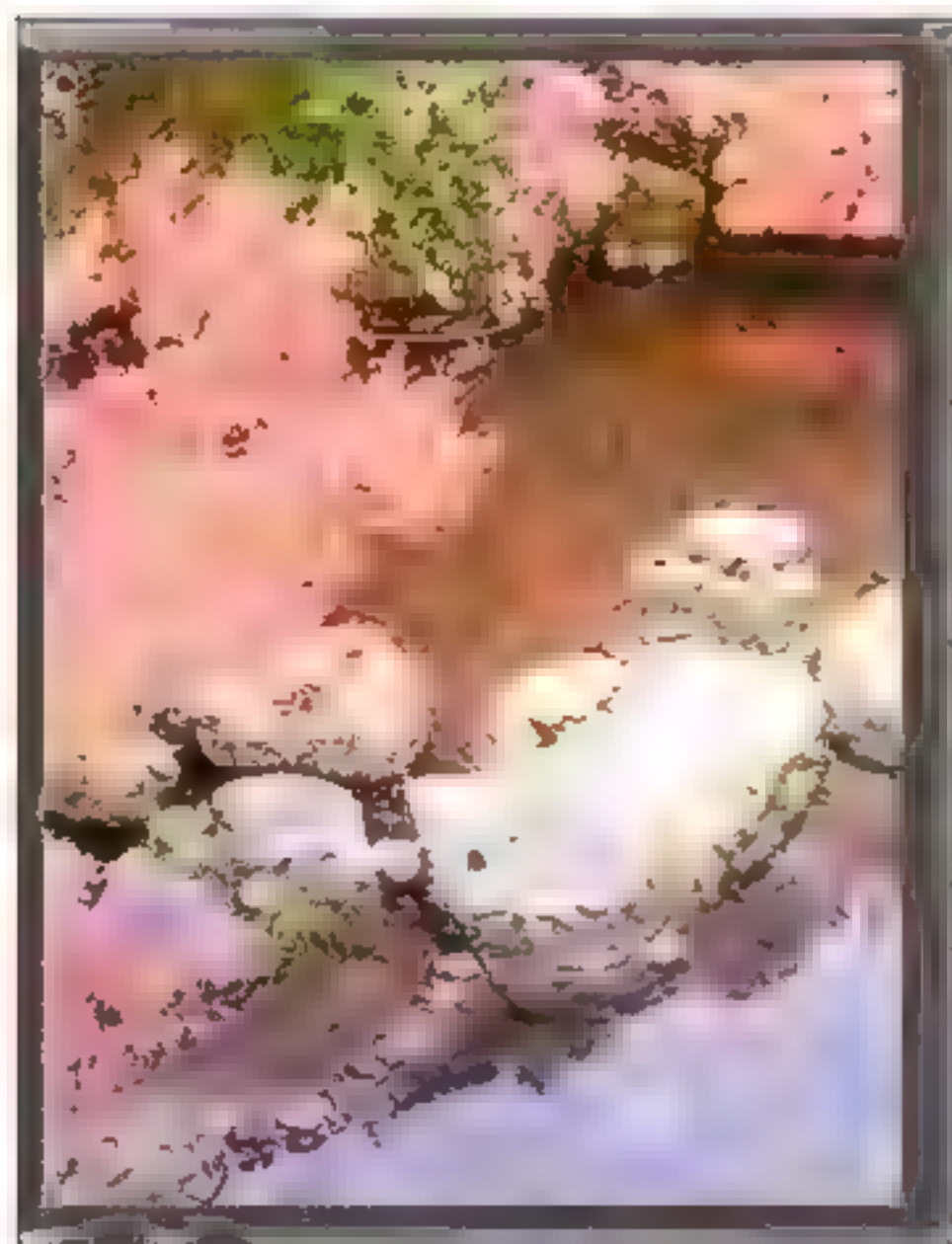
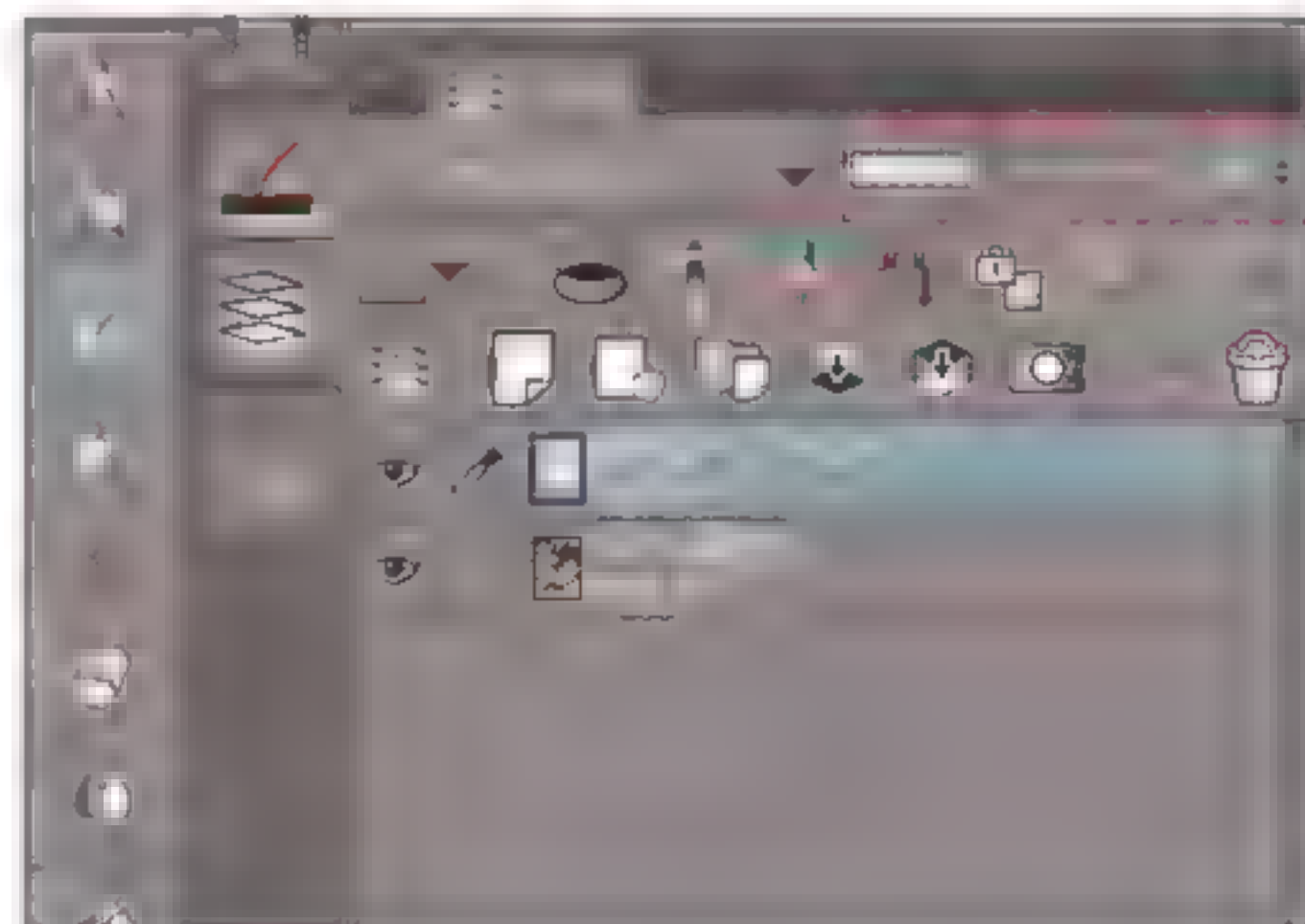
加工前の写真　　オーバーレイレイヤー

[illegible]

加工前の写真を開きます。手前の紅葉の色にあざやかさが足りないのと、水が濁ってしまっているところが気になるので、そのあたりを中心に色を置いていきます。

❷新規レイヤーを追加する

［レイヤー］パレットを開いて［新規ラスターレイヤー］からレイヤーを追加します。

［筆］ツールまたは［エアブラシ］ツールから好みのブラシを選択します。ここでは［エアブラシ］の［柔らか］を選択しました。

［カラーサークル］パレットや［カラーセット］パレットから好きな色を選択します。

モチーフごとに誇張したい色を置きます。紅葉には赤系の色、奥の水面にも紅葉が映り込んだ影響を表現するために赤色を置き、画面下の水面には水の青色と紅葉の色が混ざり合った紫色を置きました。

描画モードを

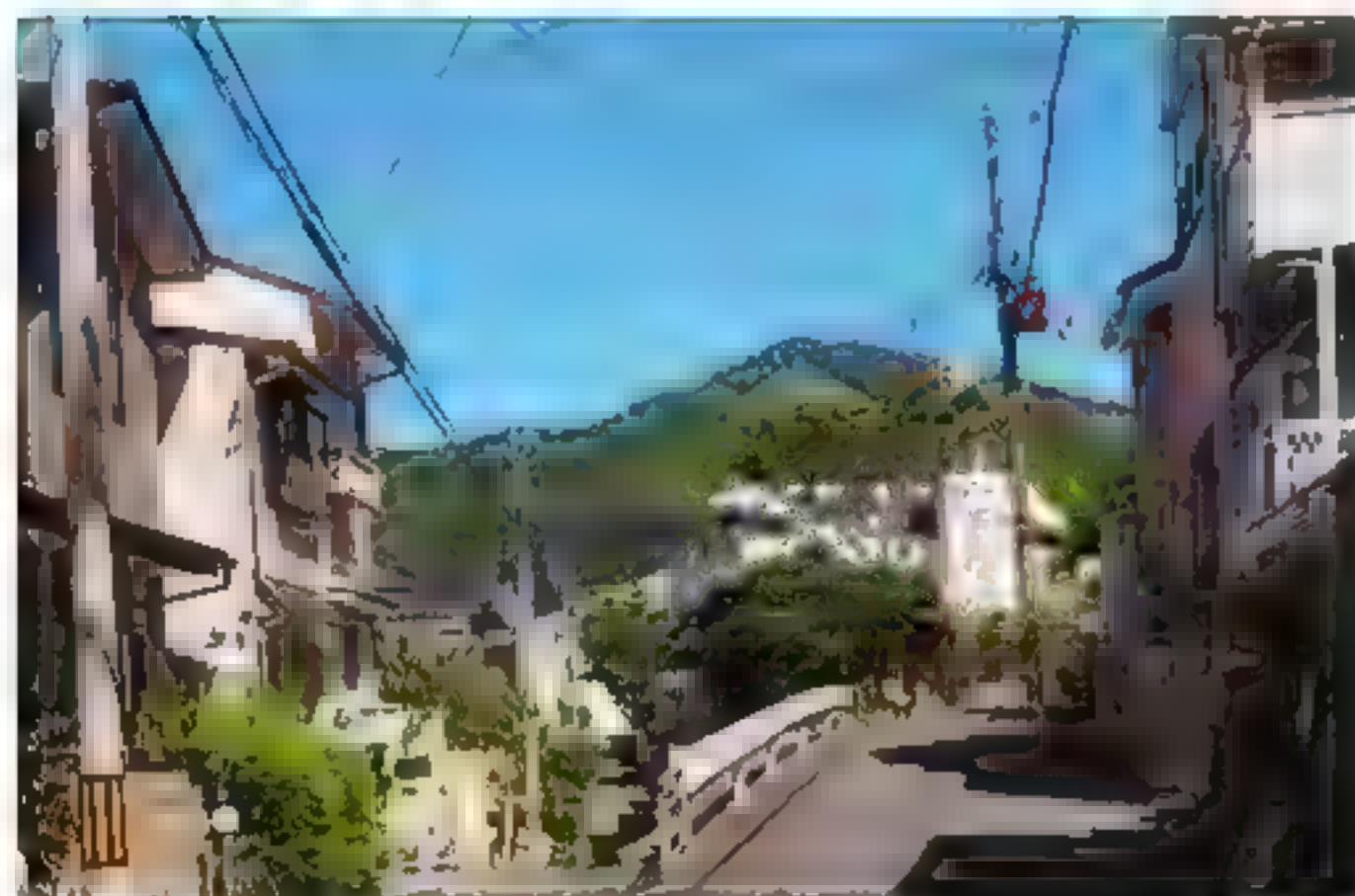
［レイヤー］パレットで［オーバーレイ］を選択し、描画モードを［オーバーレイ］に変更しました。

❼オーバーレイが適用された

写真の明るさや色合いが変わりました。手前の紅葉の色があざやかに、水の色は青くなっています。

少し色味がきつかったので、［レイヤー］パレットの［不透明度］のスライダーを左に動かして、オーバーレイレイヤーの不透明度を下げました（ここでは40%）。ブラシで加筆した後、さらにオーバーレイを加えることもありますが、ここでの色の置き換え作業はいったん終了となります。

02 色の置き方 基本編2（色相・彩度）

風景イラストを描く際に、現実よりあざやかな色を採用することも多いです。写真から加工して作成するときもあざやかさを誇張させることによって、現実の背景をよりきれいに見せることができます。

色調調整の基本テクニック

［新規色調補正レイヤー］から［トーンカーブ］や［色相・彩度・明度］等を使用して調整していきます。画像に直接補正をかけてしまうと元の写真の状態に戻せなくなりますが、新規色調補正レイヤーを使用すれば、反映させた効果を後から調整可能なので便利です。トーンカーブの詳しい使い方は右ページを参考にしてください。ここではCLIP STUDIOでの作業の仕方を説明しますが、基本的な手順はPhotoshopでも同じです。

この住宅街の写真を補正していきます。右下の陰の暗いところや、赤みを帯びている色調を調整します。

［レイヤー］→［新規色調補正レイヤー］→［トーンカーブ］を選択し、画像全体のコントラストを調整します（詳細は右ページ参照）。

❸トーンカーブ（Blue）

トーンカーブのチャンネルを［Blue］に変更し、赤みを抑えて青みを強調しました。詳しくは右ページで解説しています。

❹彩度

［レイヤー］→［新規色調補正レイヤー］→［色相・彩度・明度］を選択し、画像全体の彩度を少し高くしました。場所により、彩度がきつくなりすぎている箇所もありますが、のちにブラシで加筆していくので、全体の雰囲気優先で大丈夫です。

COLUMN

トーンカーブについて

トーンカーブとは画像の明暗をグラフで調整できる機能です。CLIP STUDIOでは［編集］メニュー→［色調補正］→［トーンカーブ］を選択すると、グラフが表示されます。Photoshopでは［イメージ］メニュー→［色調補正］→［トーンカーブ］を選択します。

中央の軸を基準とし、グラフの左側は画像の暗い部分、右側は画像の明るい部分を表しています。このグラフを上に持ち上げると明るく、下に下げると暗くなります。

今回の左ページの作例では、元写真の陰などの暗いところが暗すぎたため、トーンカーブによりコントラストを調整しました。左図は暗い領域を明るくした例です。

プリセットの基準線よりカーブを下にすると元画像より暗くなります

※左ページの作例ではこの操作は実行していません。

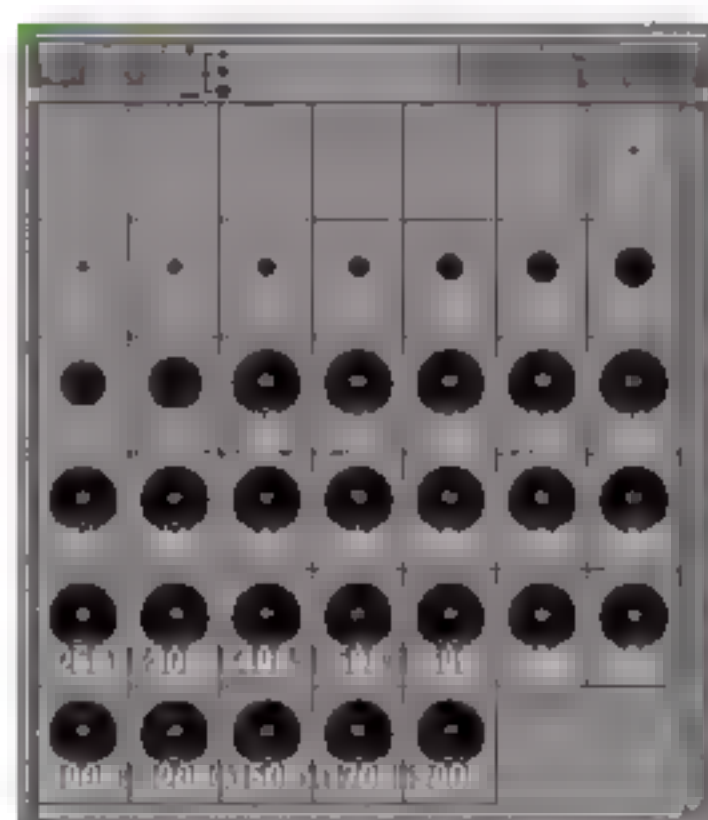
プリセットの基準線よりカーブを上にすると元画像より明るくなります

青空の影響を誇張するため、トーンカーブのチャンネルを［RBG］から［Blue］に切り替え、青みを強くしました。この場合もグラフを上に上げると青みが強くなり、下げると抑えることができます。

03 加筆処理の基本工程

写真の色調補正やフィルター機能だけで補えない箇所を、加筆処理によりイラスト化していきます。

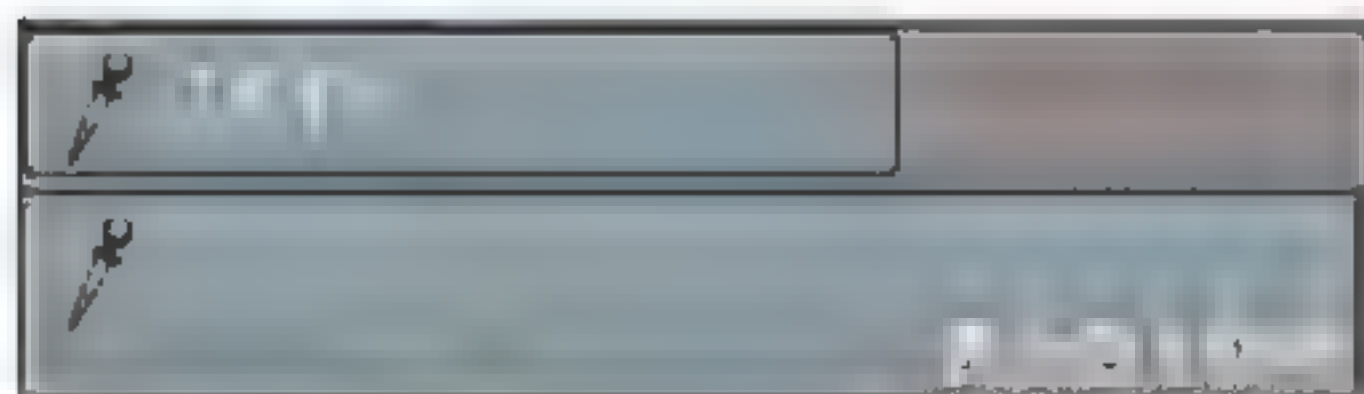
写真の上にブラシで加筆していく

ここではブラシで加筆していく際に便利なCLIP STUDIOの機能を紹介します。

①ブラシサイズの変更方法

[ブラシサイズ] パレットから任意の数値を設定します。キーボードのCtrl＋Altキーを押しながらドラッグすることにより変更することも可能です。

②クリッピンクマスク

クリッピングマスク機能を利用すると、下地からはみ出さずに描画することができます。[レイヤー] パレットから [下のレイヤーでクリッピング] を選択して設定します。

③スポイト機能

スポイト機能を利用して写真から色をとることができます。スポイトツールを選択し、写真の中のとりたい色の場所でクリックして使用します。ブラシツールを選択中に、Altキーを押しながらクリックすることによりスポイト機能を使用することもできます。

④レイヤーの合成モード

[レイヤー] パレットから合成モードの設定を変更することにより、下のレイヤーへの効果を変えることができます。本書では [乗算] [スクリーン] [加算（発光）] [オーバーレイ] を多用しています。

POINT!

よく使うレイヤーの合成モード

下のレイヤーと操作中のレイヤーの色を重ね合わせていくモードです。重ねれば重ねるほど、暗くなっていきます。背景に文字などをなじませたいときや、影を描きたいときに使います。レイヤーの白い部分は結果に影響を与えません。

下のレイヤーと操作中のレイヤーの色を重ね合わせますが、効果は乗算の逆で重ねれば重ねるほど明るくなっていきます。青空に白い雲を配置したいときや、文字にテクスチャを貼りたいときに使います。レイヤーの黒い部分は結果に影響を与えません。

●加算（発光）

[加算（発光）] は下のレイヤーに操作中のレイヤーの色を加えます。RGBの値同士を加えるので、元の画像より明るくなります。類似の効果を出すものに、[覆い焼きカラー（発光）] があります。

●オーバーレイ

下のレイヤーを反転させてから操作中のレイヤーと合わせます。操作中のレイヤーの明るい部分はスクリーン同様により明るくなり、暗い部分は乗算のようにより暗くなります。50％のグレーのみ、下のレイヤーに影響を与えません。ざっと影を塗りたいときなどに使えます。

COLUMN

モチーフによってブラシを使い分ける

描きたい作風にもよりますが、リアルさを残しつつ加筆していくには、モチーフごとに質感を合わせてブラシを選択するとよいでしょう。CLIP STUDIOでは［ツール］パレット→［サブツール］の順に選択します。

空

［筆］→［水彩］→［にじみ縁水彩］を使います。雲を描くのにも便利なブラシです。細かい箇所は、ペンツールや指先ツール等を併用します。

川・水面

［ペン］→［ペン］→［Gペン］を使います。細かい描画が得意なGペンは、水面のハイライトを描く際にも活躍します。

樹木・草

［ペン］→［ペン］→［ざらつきペン］を使います。ペンの形状にランダム性があり、草などの有機物を描く際に単調になりすぎず便利です。

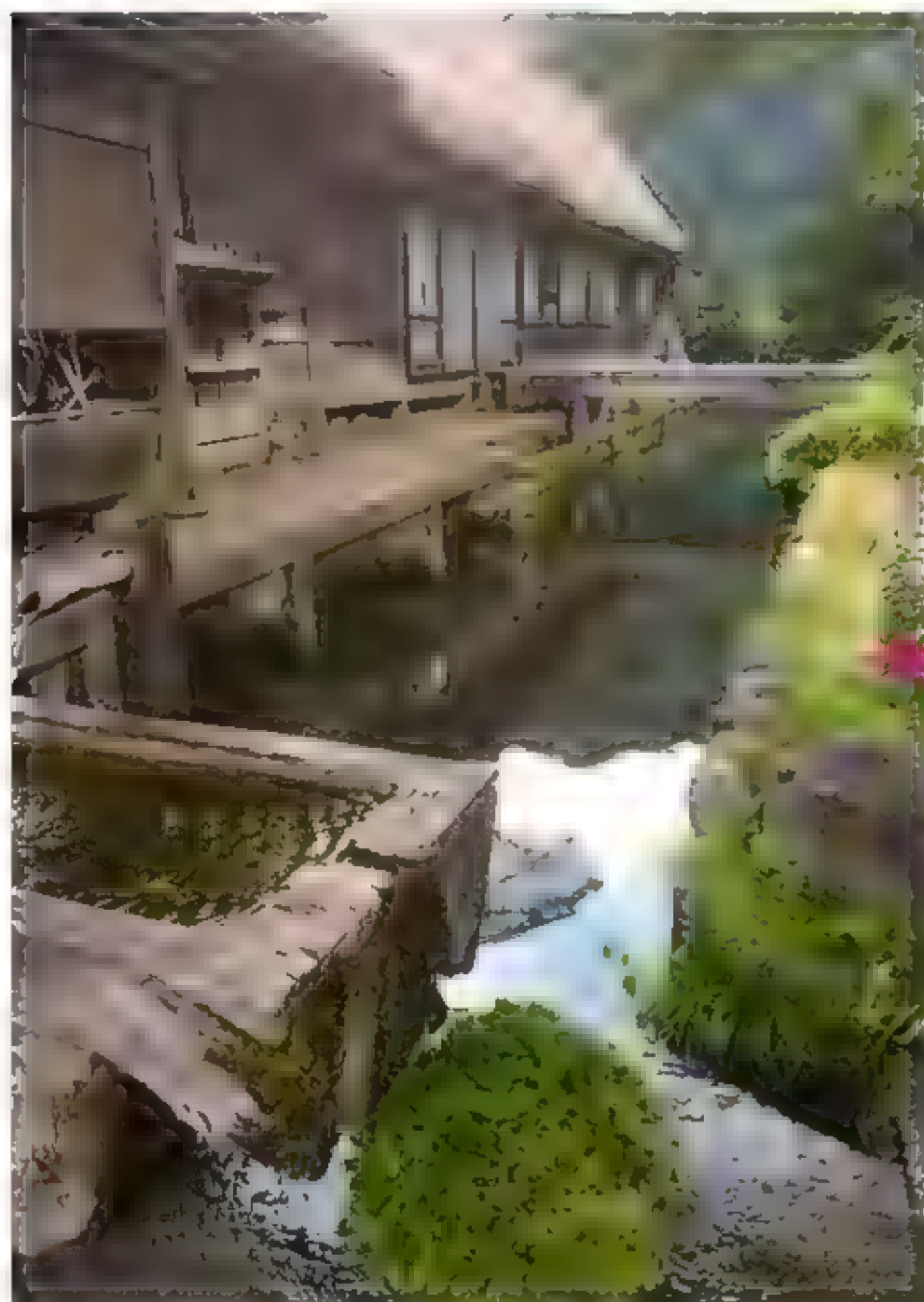
地面・アスファルト

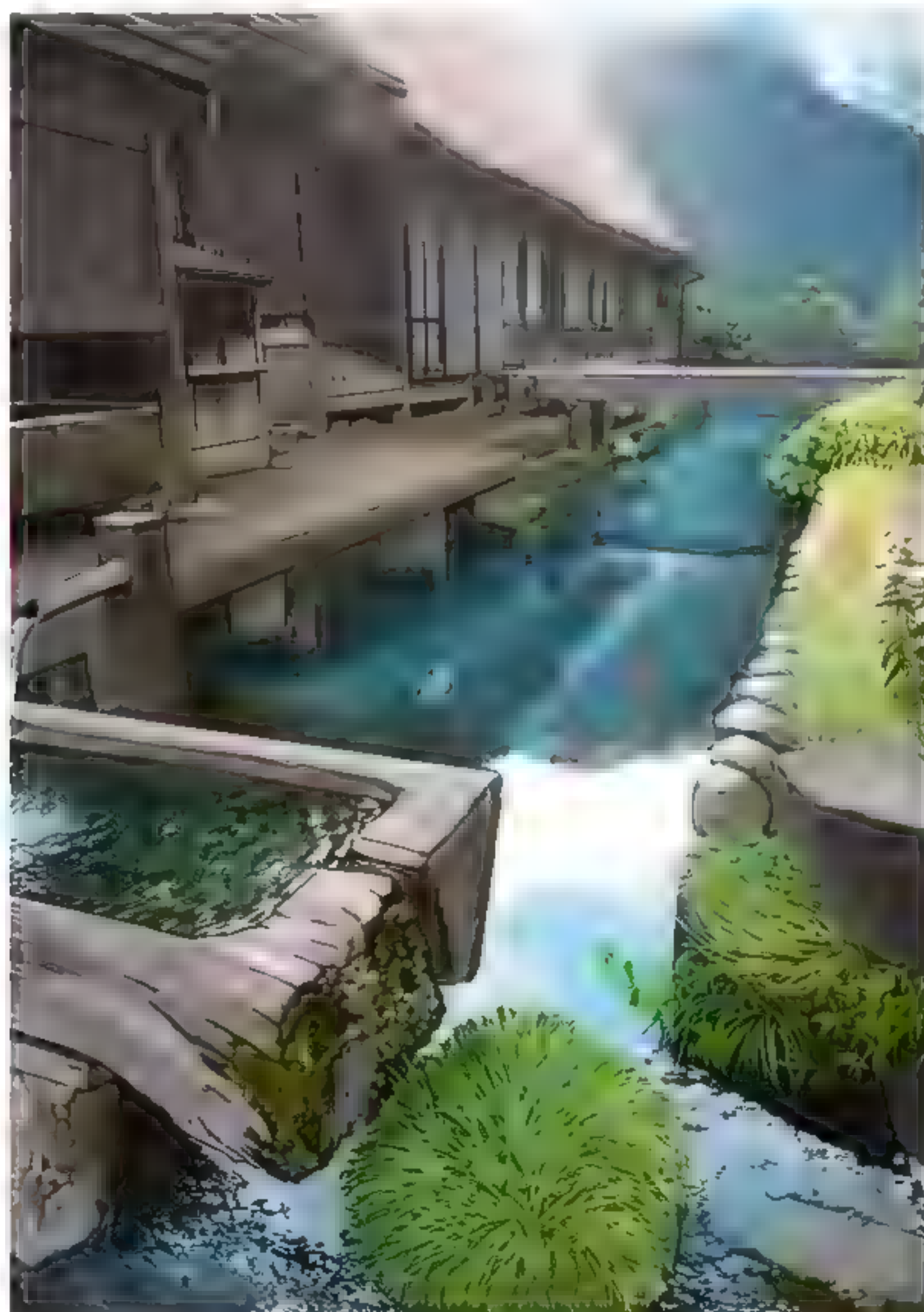
［エアブラシ］→［エアブラシ］→［スプレー］を使います。土やアスファルトなどの粒状の質感を表現させるのに便利です。

壁・コンクリート

［エアブラシ］→［エアブラシ］→［にじみスプレー］を使います。壁などの汚れを描くのにも使えます。重ねてストロークし、濃淡を表現させます。

家・建造物

［オイルパステル］は、CLIP STUDIO ASSETS（https://assets.clip-studio.com/ja-jp/）で配布しているブラシです。木造建築等、繊維に一定の方向を持つ素材等に便利です。ほどよく質感を残しつつ描画できます。

写真ではよどんだ池の情報量が多くごちゃごちゃした印象です。鯉も遠くにしかいなく、画面中央が少し物足りない印象になっています。

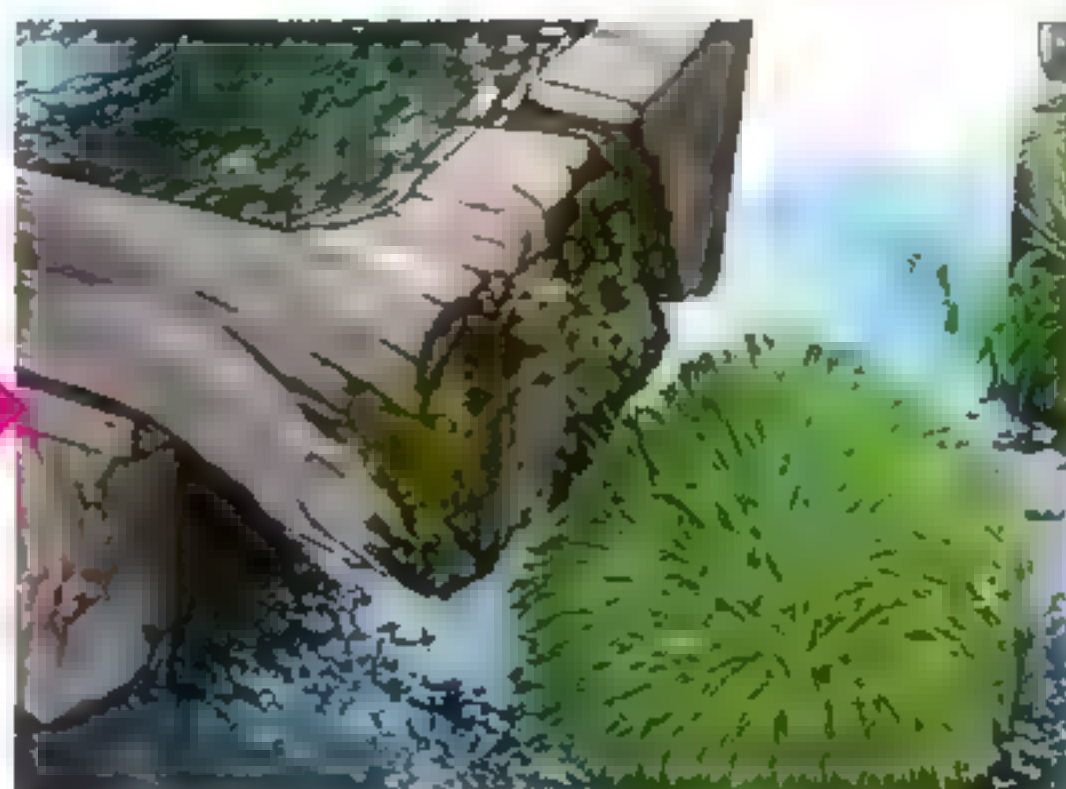
加筆箇所のみ表示したレイヤーです。ペンのタッチが粗く、加筆せずに写真そのままの箇所も多いです。

元写真と加筆レイヤーを合わせたのが右図です。画面がすっきりし、見せたいものに視線を誘導できるようになりました。

COLUMN

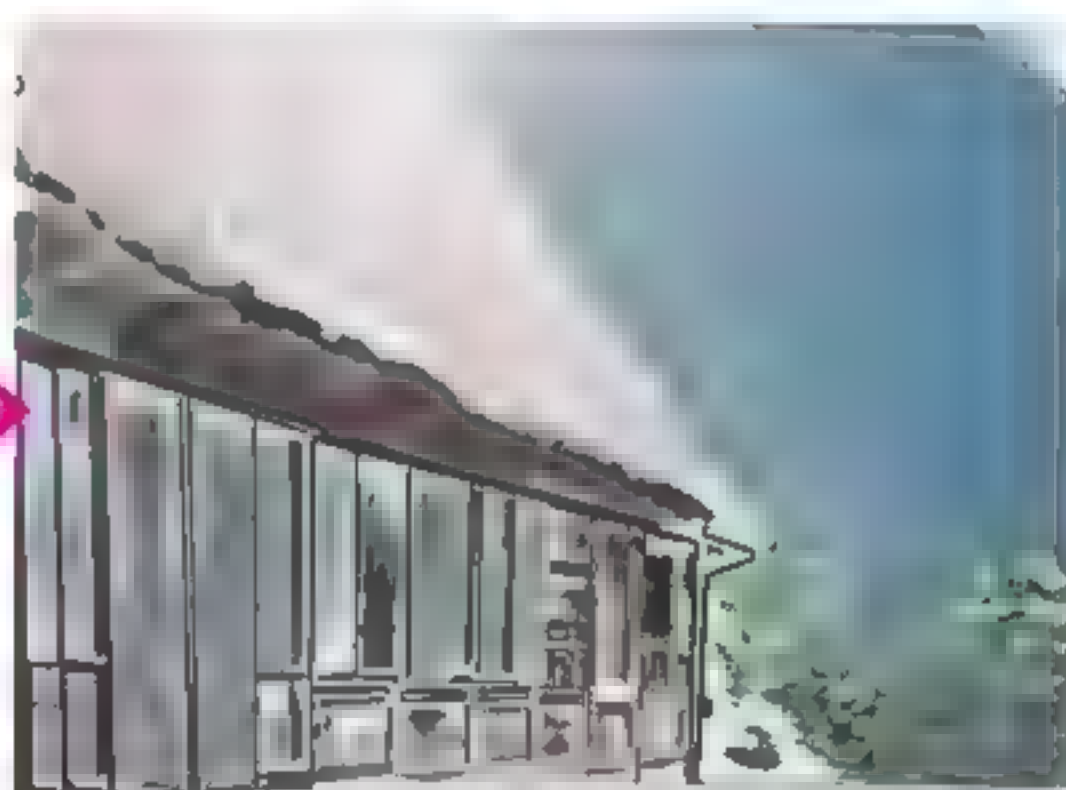
どの部分を重点的に加筆していくか？

情報量とはモチーフの「数量」と「描き込み密度」を指します。どちらも削りすぎてしまうと絵としての魅力も減ってしまいかねないので、その絵の中で何を優先的に引き立てたいのかを考えて加筆を行うとよいでしょう。

特に目につきやすいモチーフ周りを加筆

元写真では画面左下の水の波紋の密度が高く目につきやすいので、ここを強調したいと思います。

周囲の草等の情報を簡略化することで、水面を引き立てました。

込み入った部分の情報量を減らす

元写真では、画面手前と家の奥に木があり、さらにその奥に山が見える構成となっています。

手前の木を削り、また奥の山の描き込みを極端に減らすことで距離感の演出にもなり、画面もすっきりします。

遠景と近景を中心に

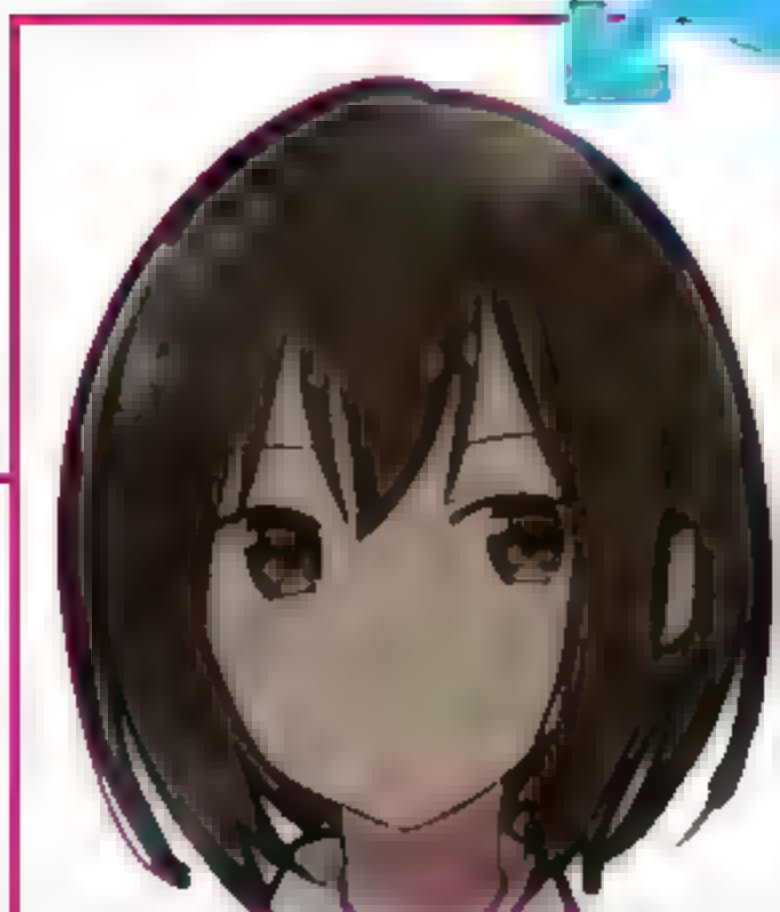
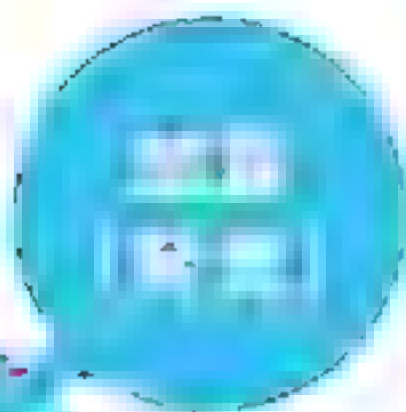
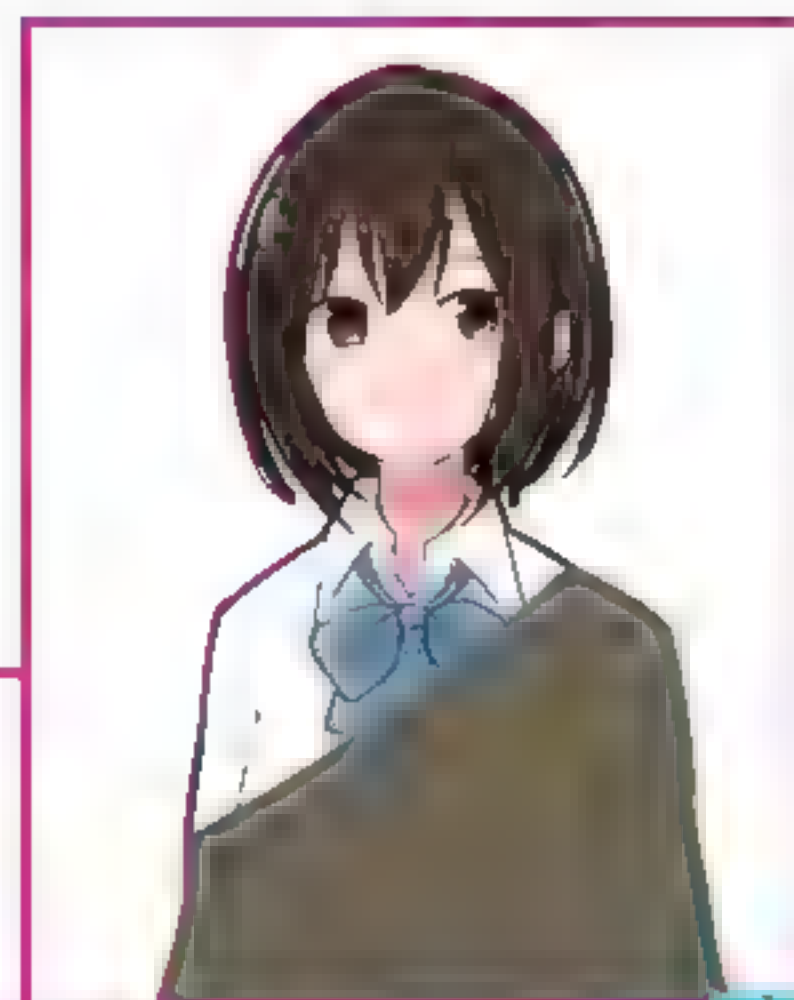
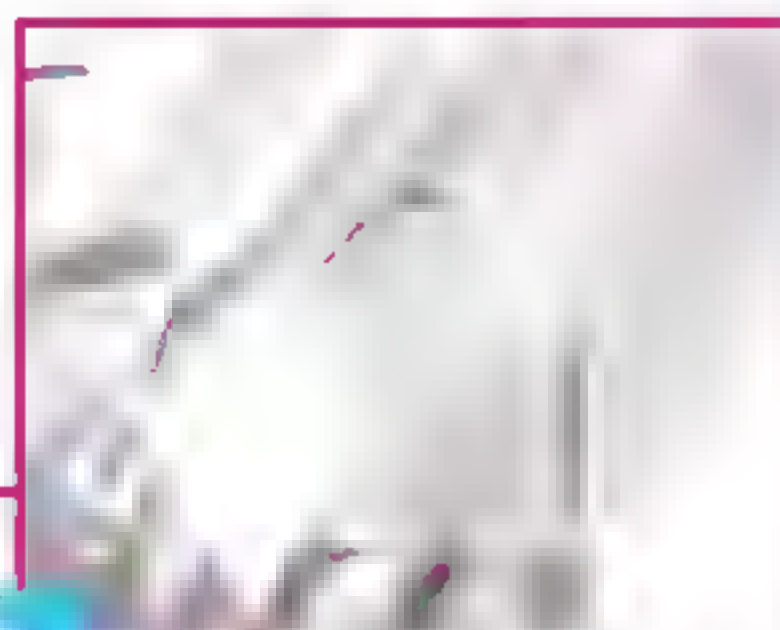
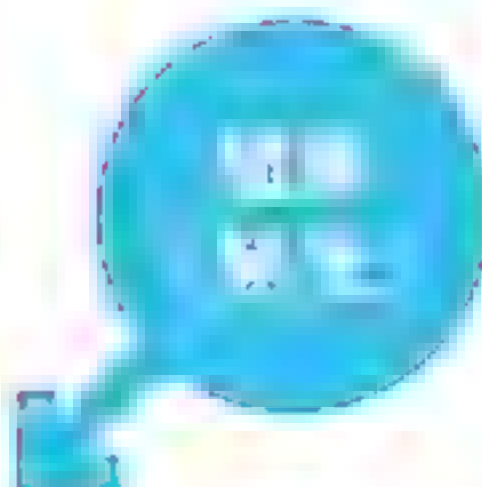
近景のモチーフはどうしても目につきやすくなってしまいます。また、遠景もイラストの表現として描き込みを抑えて表現されることが多いので、この2点を優先して加筆します。

奥の建物・手前の看板や車止めブロックなどを中心にブラシで密度を減らしていきます。なるべく不要な情報を減らすため、手前の船の装飾や看板の文字を消しました。

04 レイヤー構成について

レイヤーはパーツが重なり合う画像において必須の仕組みです。異なるレイヤーに置かれたパーツは互いに干渉することなく、場所を変えたり色合いを変更したりできます。各モチーフや工程ごとに分けておくと、後で調整しやすく便利です。

レイヤー機能を活用する

レイヤーの合成モードを切り替えると、表現したい効果に合わせて演出をコントロールすることができます。また、レイヤーの不透明度を変動させることにより、後から効果の強弱を調整しなおすことも可能です。なお、レイヤーの合成モードについては、57ページで詳しく解説しています。

木漏れ日の演出効果をキャラクターにも加えています。加算（発光）やスクリーンレイヤー等を使用します。

キャラクターは背景と別フォルダに分けておくと、個別に演出効果も加えられて便利です。

陰影や木漏れ日等の演出効果です。基本的にブラシ加筆処理後に追加します。「加算（発光）」は光、「乗算」は陰影を加えるのに使用します。

加筆箇所のみ表示したレイヤーです。モチーフによりブラシを使い分けます。

オーバーレイレイヤーで色味を調節し、トーンカーブレイヤーでコントラストを調整しています。

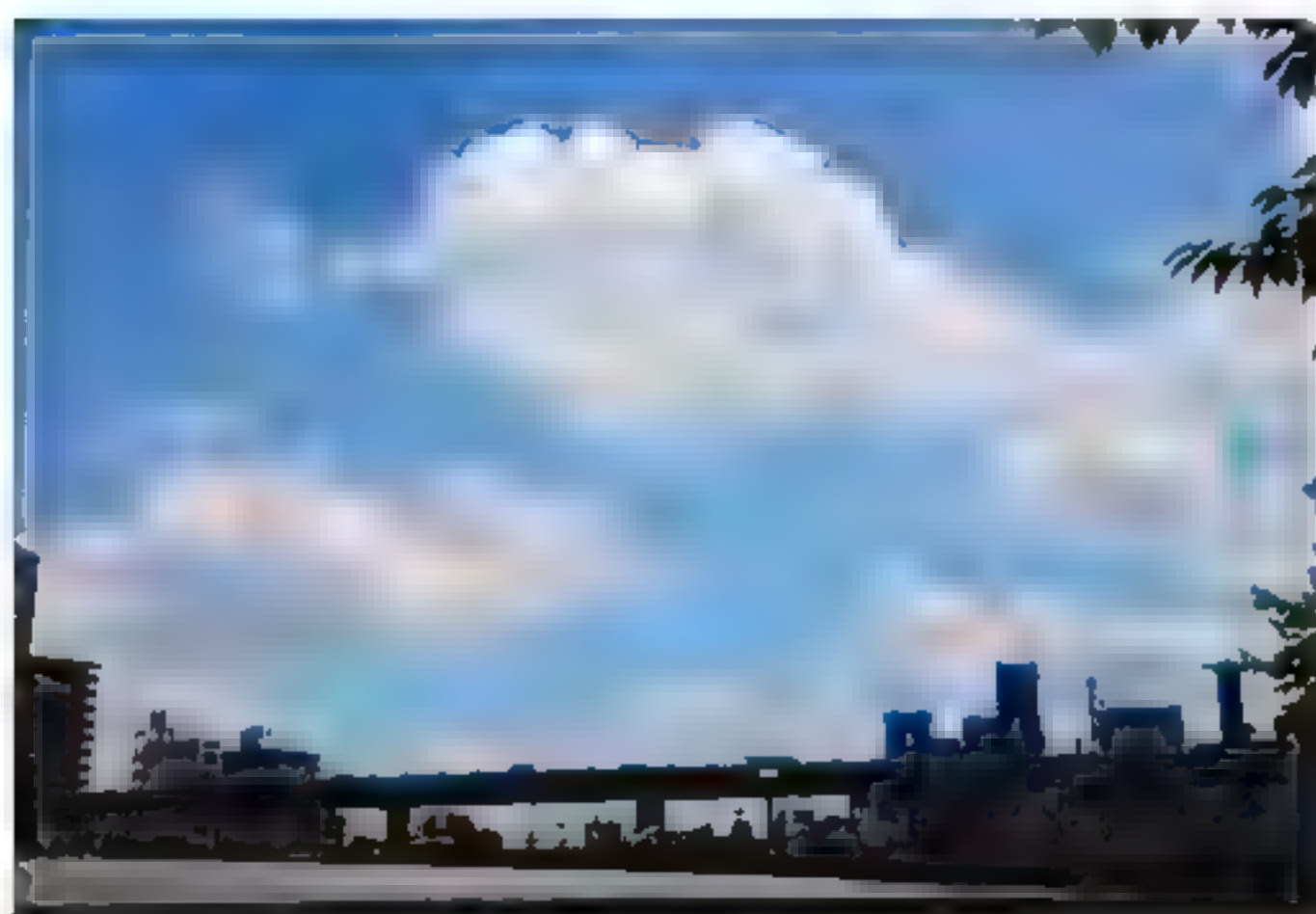
加工前の元写真です。写真に直接加工してしまうと元に戻すことができなくなってしまうため、新たにレイヤーを追加して加工していきます。

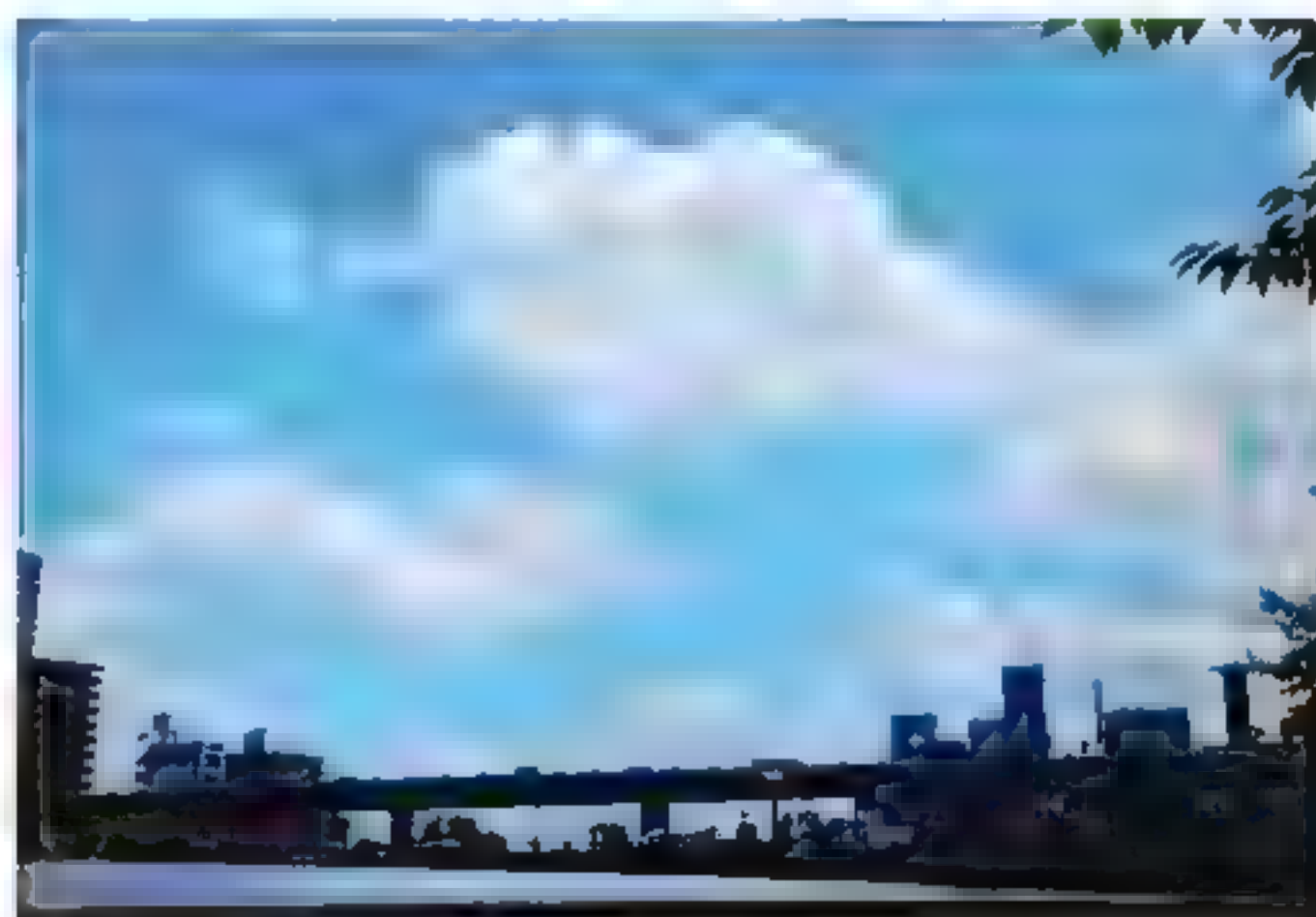
05 青空と雲

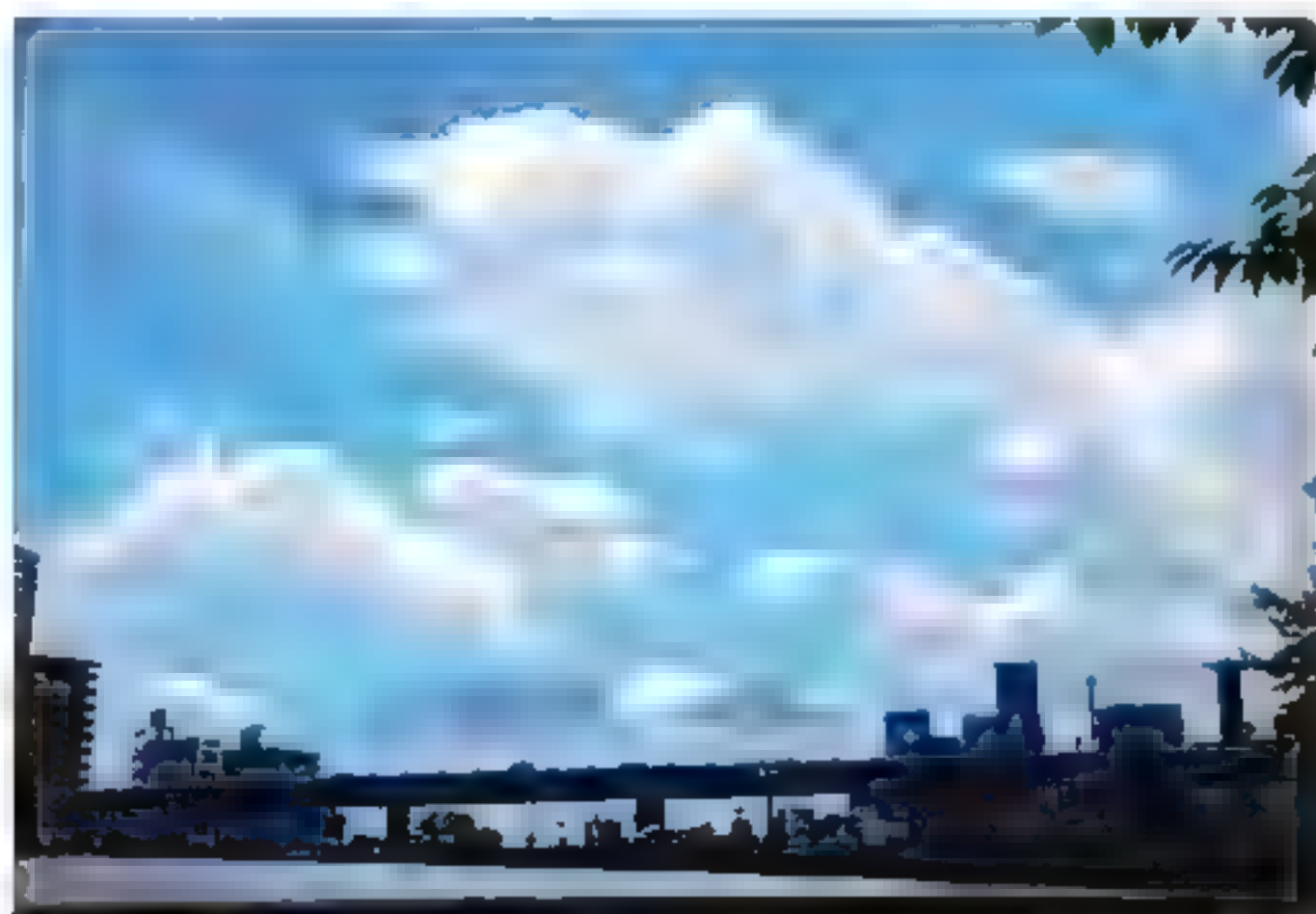
画面に空が広い面積を占めている構図の場合は、特に空と雲を加工するとイラストらしさをきわだたせることが可能です。

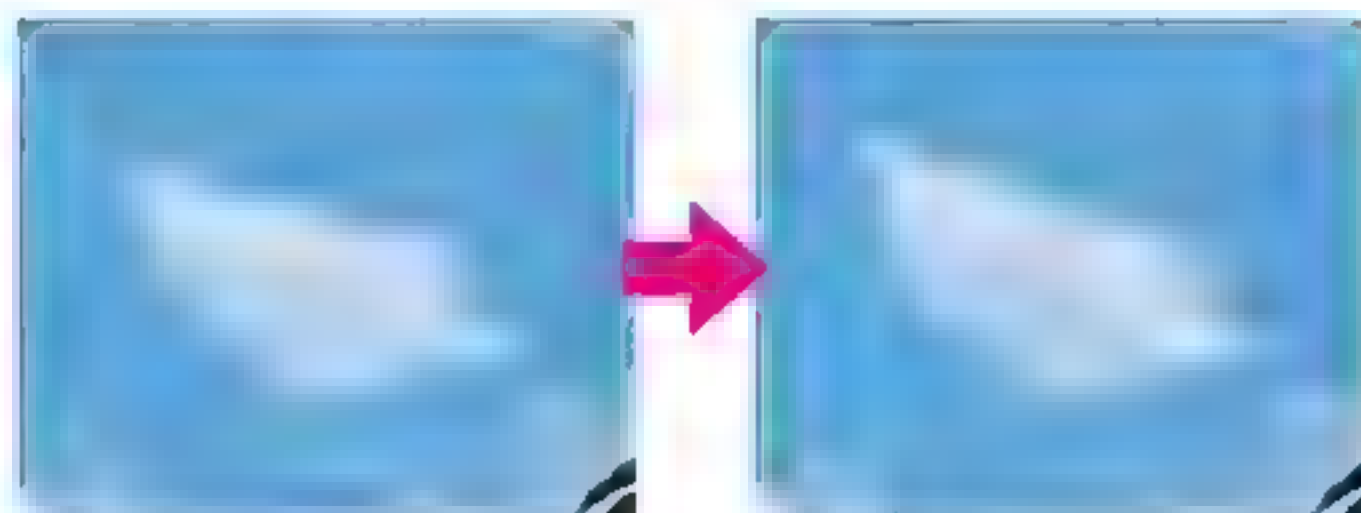
青空

空の青色をあざやかにしたり、雲の細かいディテールをブラシ加筆で調整したりします。

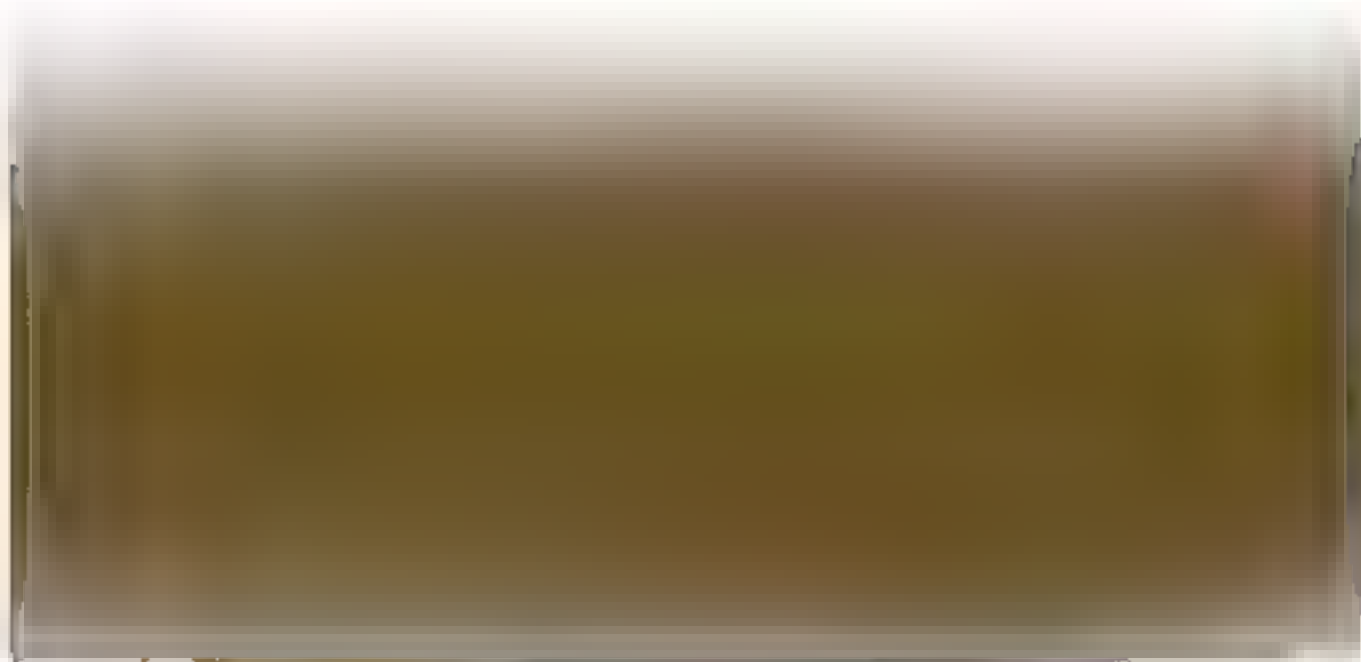
❶元写真を開く

加工したい空の写真を用意して、CLIP STUDIOで開きます。

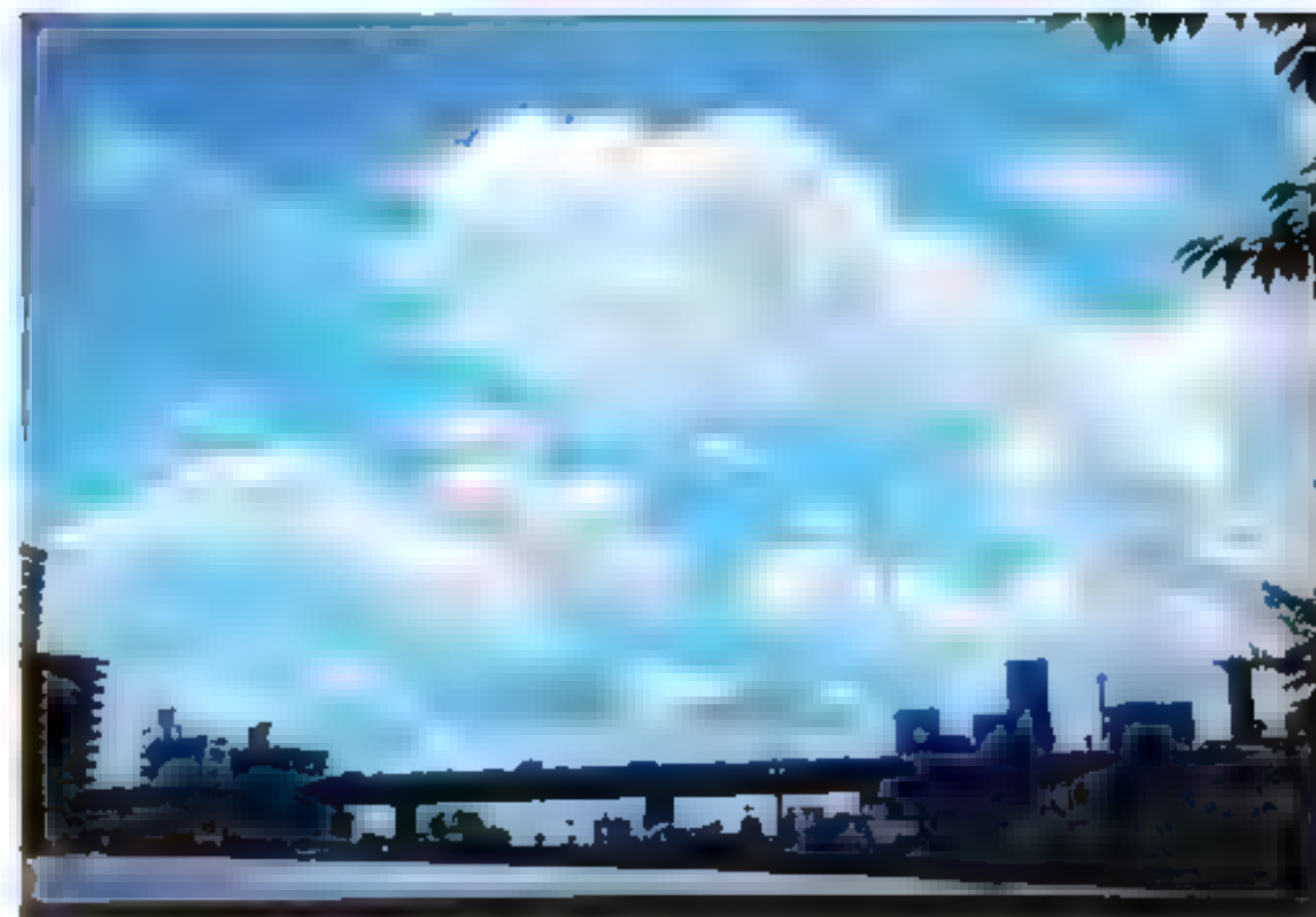
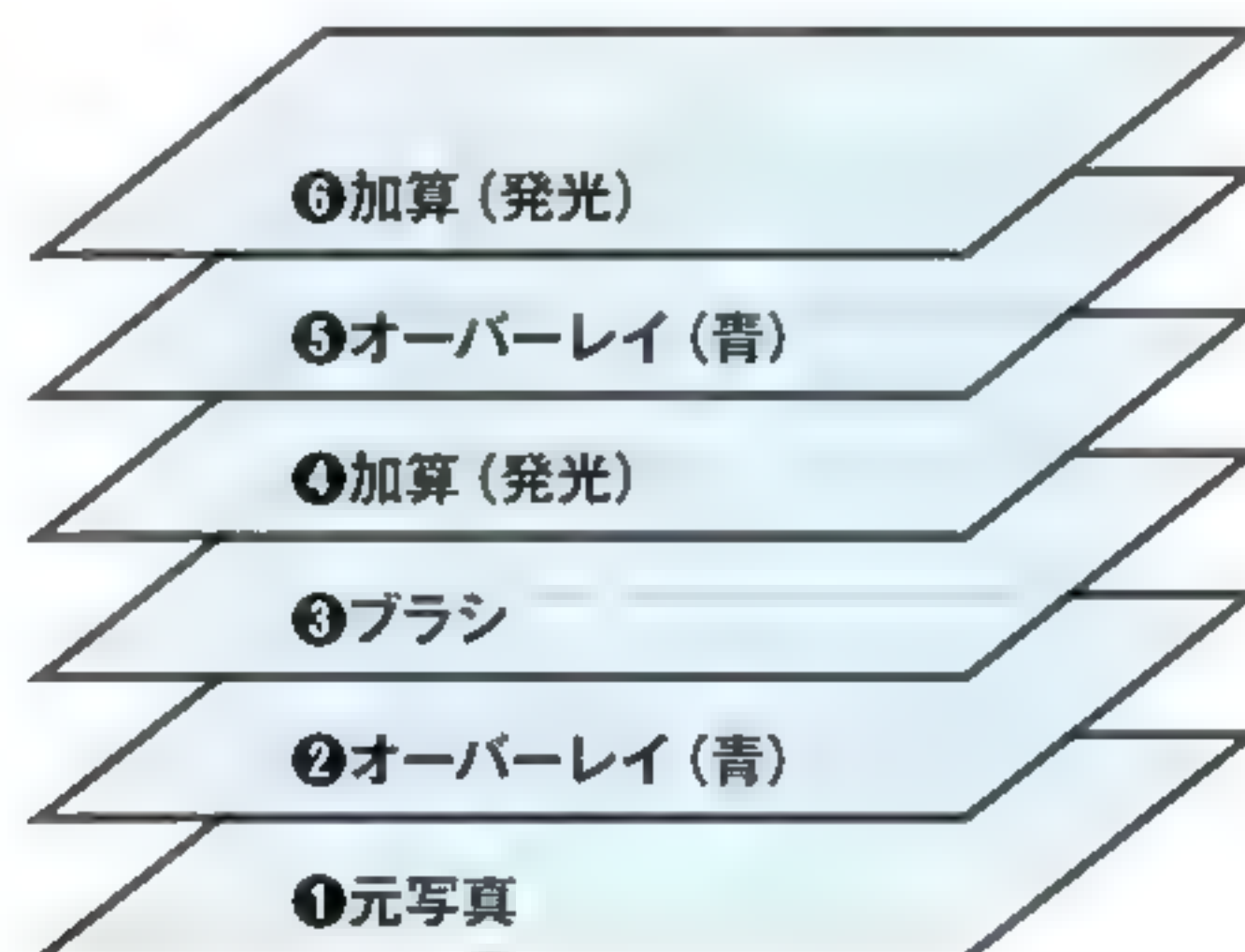
❷オーバーレイで色味調整

元写真のままだと少し空の色が暗いので、青系のオーバーレイレイヤーを全体に重ねました（右ページ図の❷）。

❸ブラシで加筆

雲の流れの方向を意識して、ブラシを使って加筆していきます（レイヤーは右ページ図の❸）。特に光の当たっている明るい面にブラシのタッチが残るように加筆すると、イラストのような雰囲気が出てきます。

❹高層の雲の表現

地上から離れていて輪郭がはっきりしない高層の雲を表現していきます。指先ツールを使い、雲の流れに合わせて引っ張ってぼかします。

［色混ぜ］ツール→［サブツール］パレットで［指先］を選択し、［ツールプロパティ］パレットでブラシのサイズなどを設定します。

⑤空の色幅を広げる

空の色幅を広げるために［グラデーション］で加算（発光）レイヤー（下図の❹）を追加しました。今回は不透明度を28%で乗せています。

⑥演出効果を追加

さらにオーバーレイレイヤーで空上部の青色を強くし（下図の❺）、光が特に当たっている箇所に加算（発光）レイヤーを加えました（下図の❻）。これで終了となります。

雲は部分的に加筆する

全体をブラシで加筆して埋めるのではなく、目に入りやすい「特に光が当たっている所」を重点的に塗り込み、ブラシのタッチを残しています。

06 曇り空・夕空

曇り空や夕空には、その季節・天候・時間帯によってさまざまな違いがあります。普段からいろいろな天候や時間帯の空の写真を撮影しておくと、表現したいイメージに合わせて使用することができて便利です。

曇り空

曇り空は色幅がせまくなりますが、完全なグレースケールでなくほんのり色味を帯びている場合も多いです。先入観により完全にグレースケールで表現してしまいがちですが、こういったことに気付けるのも写真加工から作るイラストのよい部分だと思います。

❶元写真を開く

夕暮れ前に撮影したため、雲間からこぼれる光がほんのり黄色系の色を帯びているのが分かります。

❷雲を加筆

今回は色味の調整が必要なかったため、新たにレイヤーを作成し、ブラシで加筆していきます。［にじみ緑水彩］ブラシ等でほどよくディテールを残しながら簡略化させていきます。

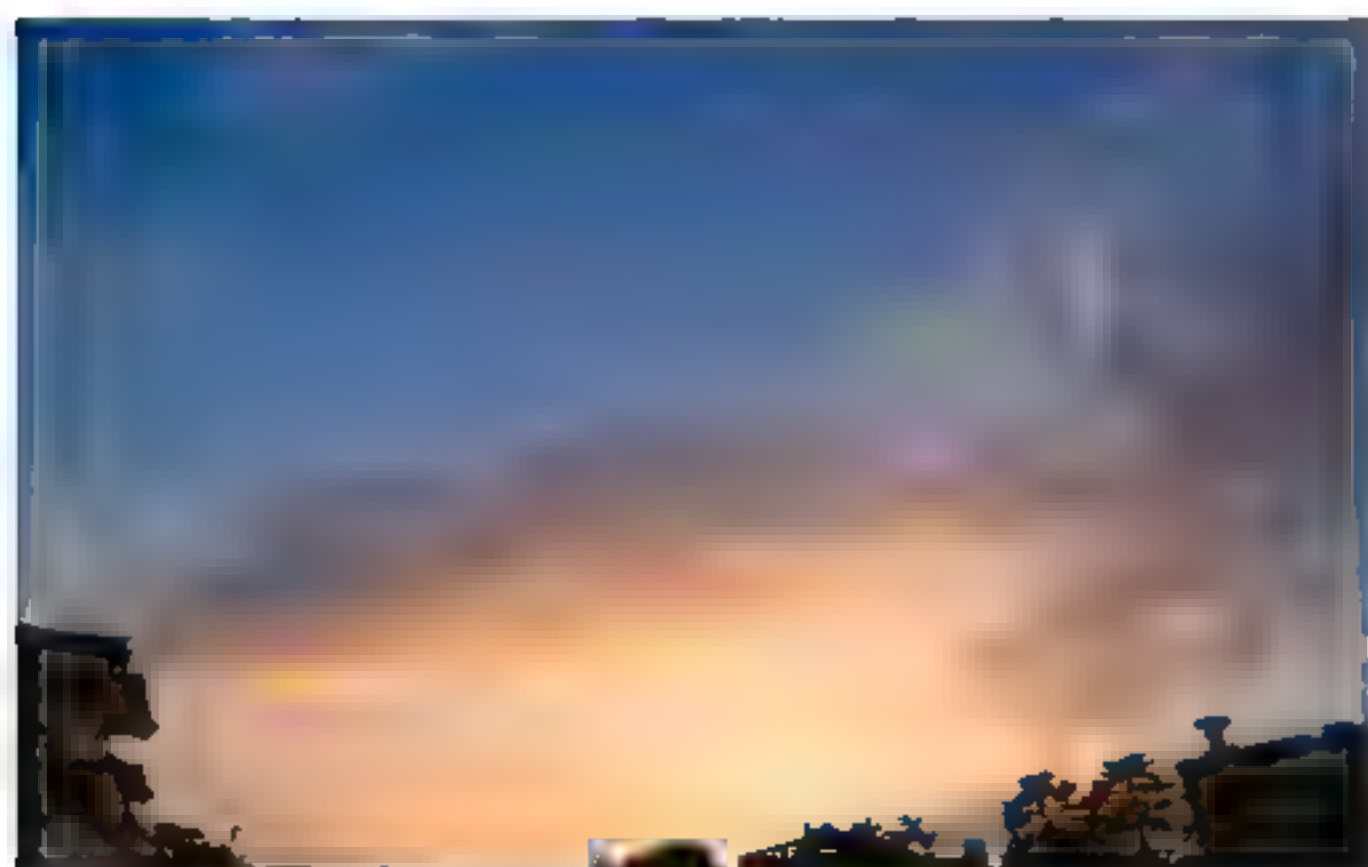
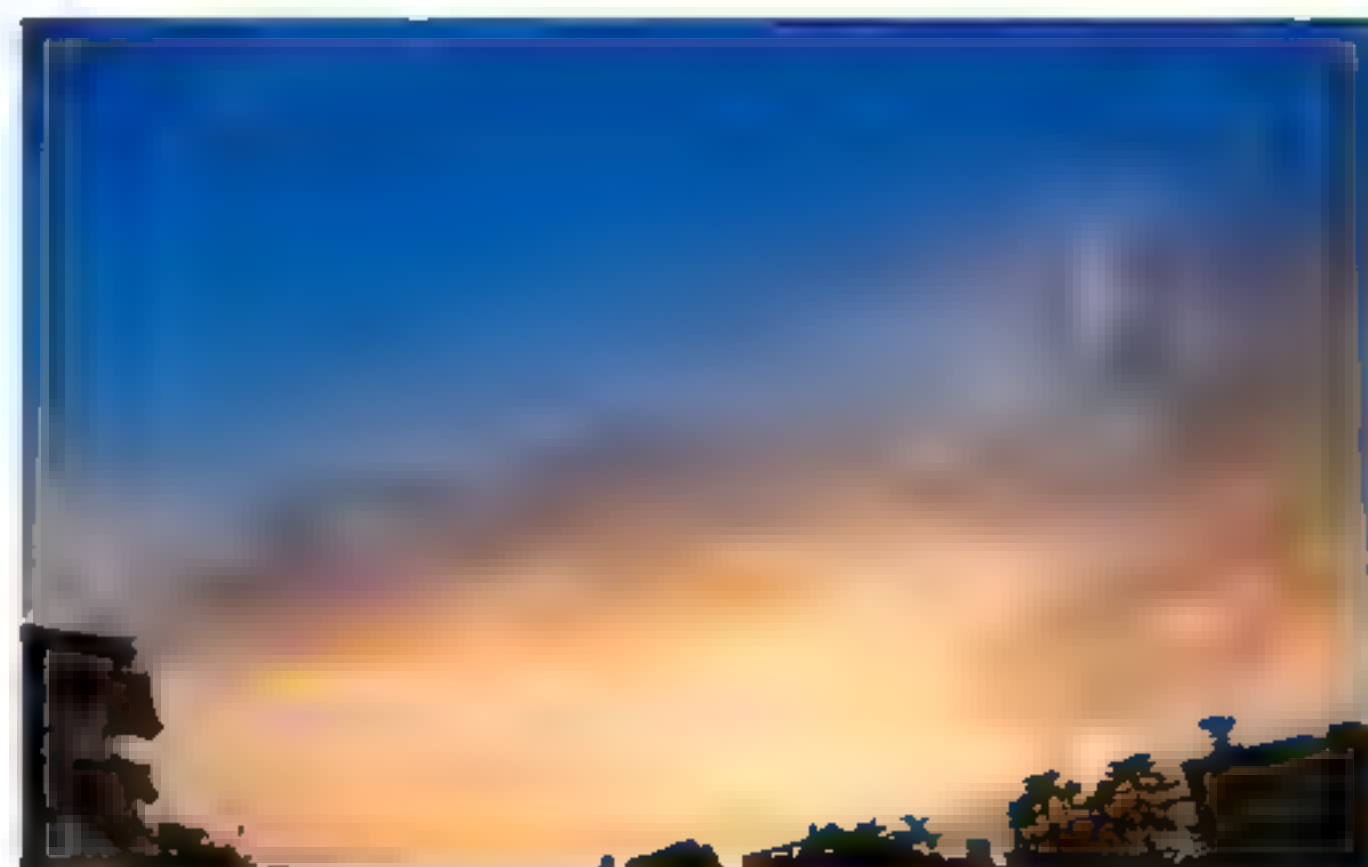
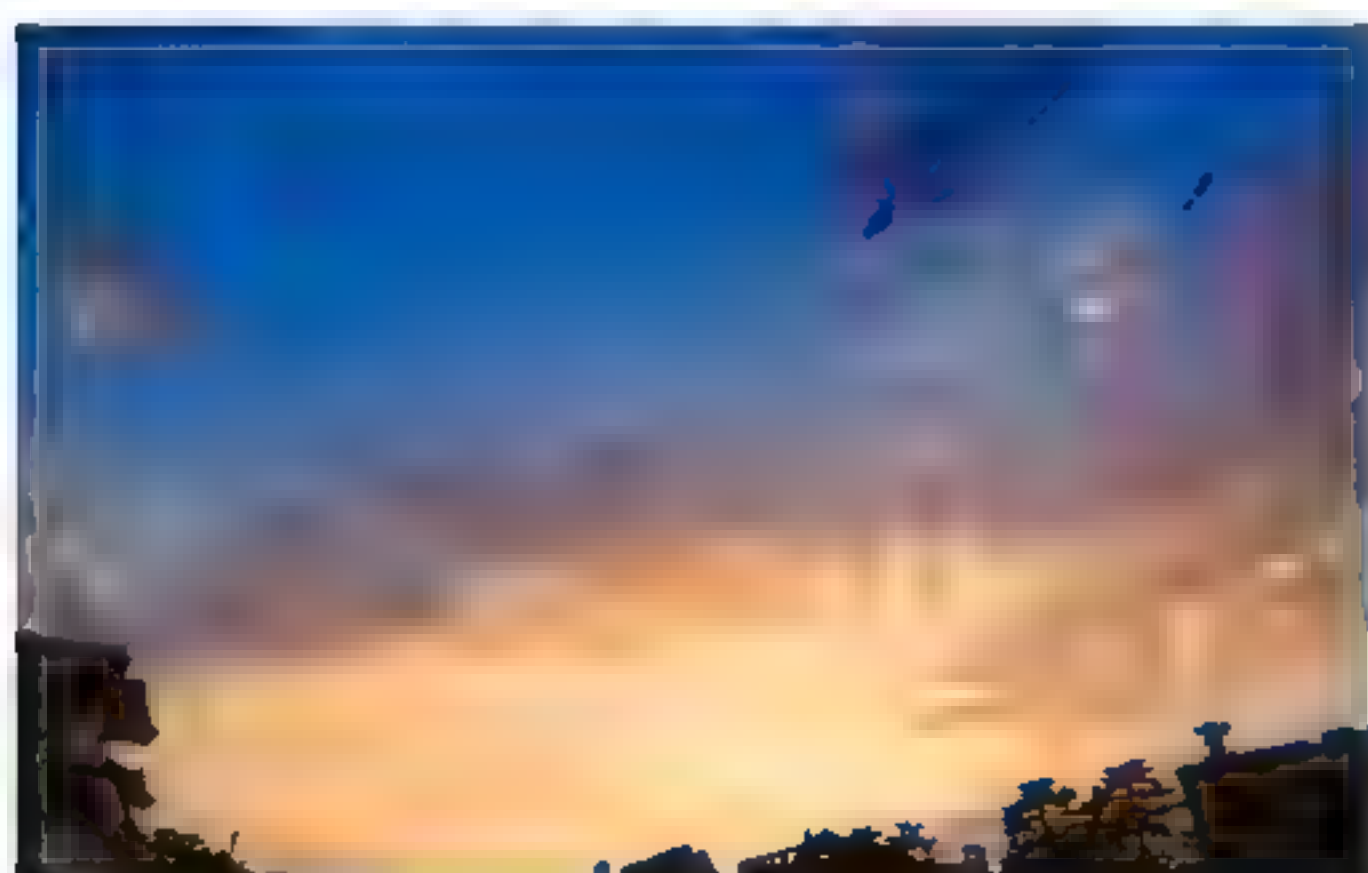
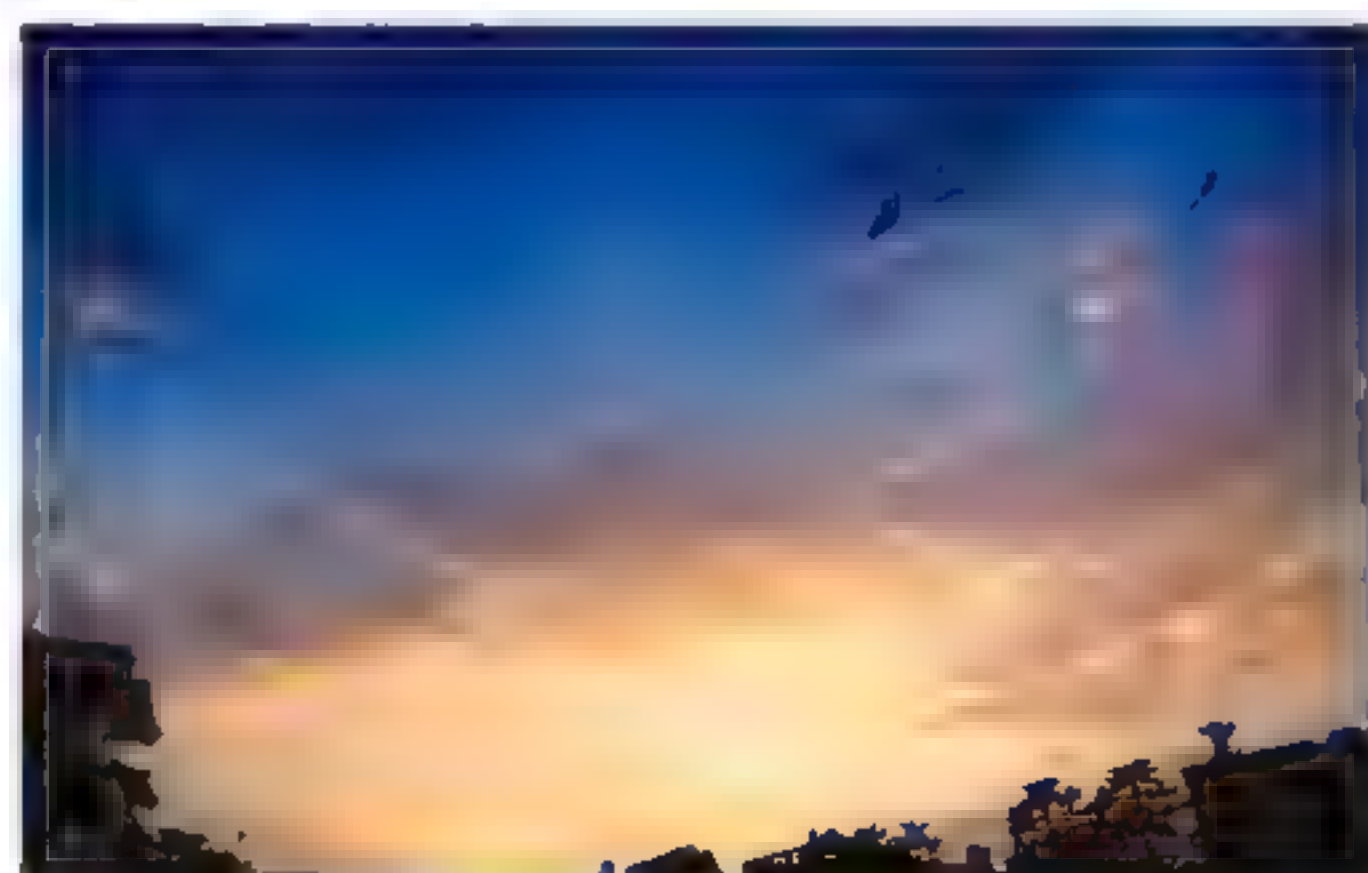
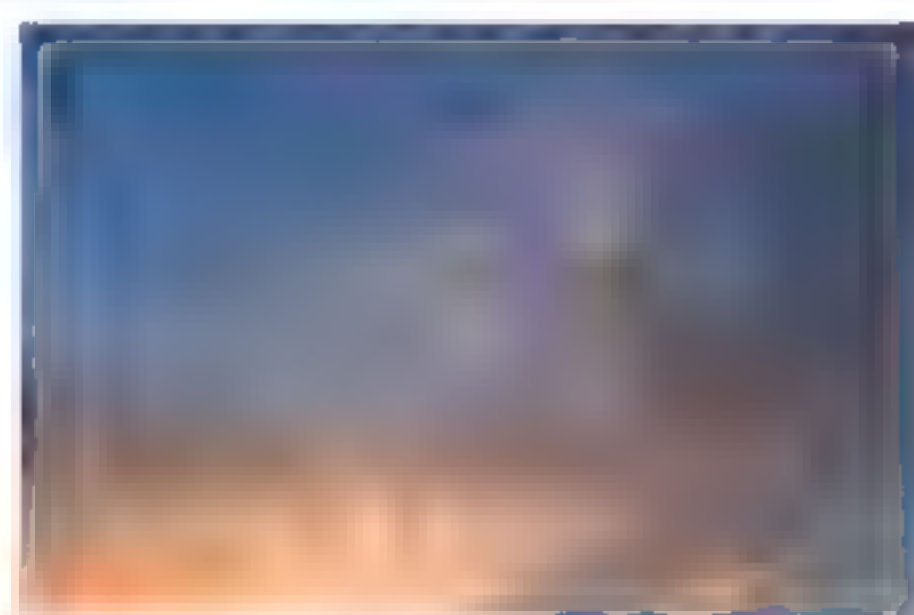
❸電線を加筆

電線などの細かいシルエットのモチーフは、雲を加筆した後に描き足す方が楽な場合も多いので、新たにレイヤーを作成して加筆しました。

❹光の演出を追加

光が差し込んでいる隙間の周辺に、ツールパレットで［エアブラシ］を選択し、光の演出を加算（発光）レイヤーで入れました。ただし、あまり強く入れてしまうと、雨上がりのような雰囲気に変わってしまいます。

夕空

夕空もついオレンジ系の色だけで表現してしまいがちですが、曇り空同様に実際の夕空を観察すると、季節や時間帯によってさまざまな色をしていることが分かります。日中に比べ太陽の位置が低くなるため、雲の下部に光が当たるように意識します。

こちらの夕日の写真を調整していきます。写真の状態だと少し青やオレンジの色味がくすんで見えます。

新規でオーバーレイレイヤーを追加し、上部の空に青色、下部の夕日周りにオレンジ色を入れあざやかに調整しました。

雲間から漏れている放射状の夕日の光の方向に合わせ、ブラシで加筆します。画面上部に新しく雲を追加しています。

夕日の光を強調します。夕日へ向かう視線誘導の効果も出ました。

空の色の情報量を増やす

夕焼けは時間帯によってさまざまな色になります。単にオーバーレイ等で色味を調整するだけでなく、ポイントで紫系やピンク系の色を入れ、色の情報量を増やすのもよいと思います。

07 水面

水面にも、流れが弱くよどむところもあれば、流れが強く押し寄せるようなところもあり、さまざまです。情報量の調整とともに、水の流れに合わせたブラシのタッチを加えると、イラストの魅力を引き立てることが可能です。

池（湖）の水面

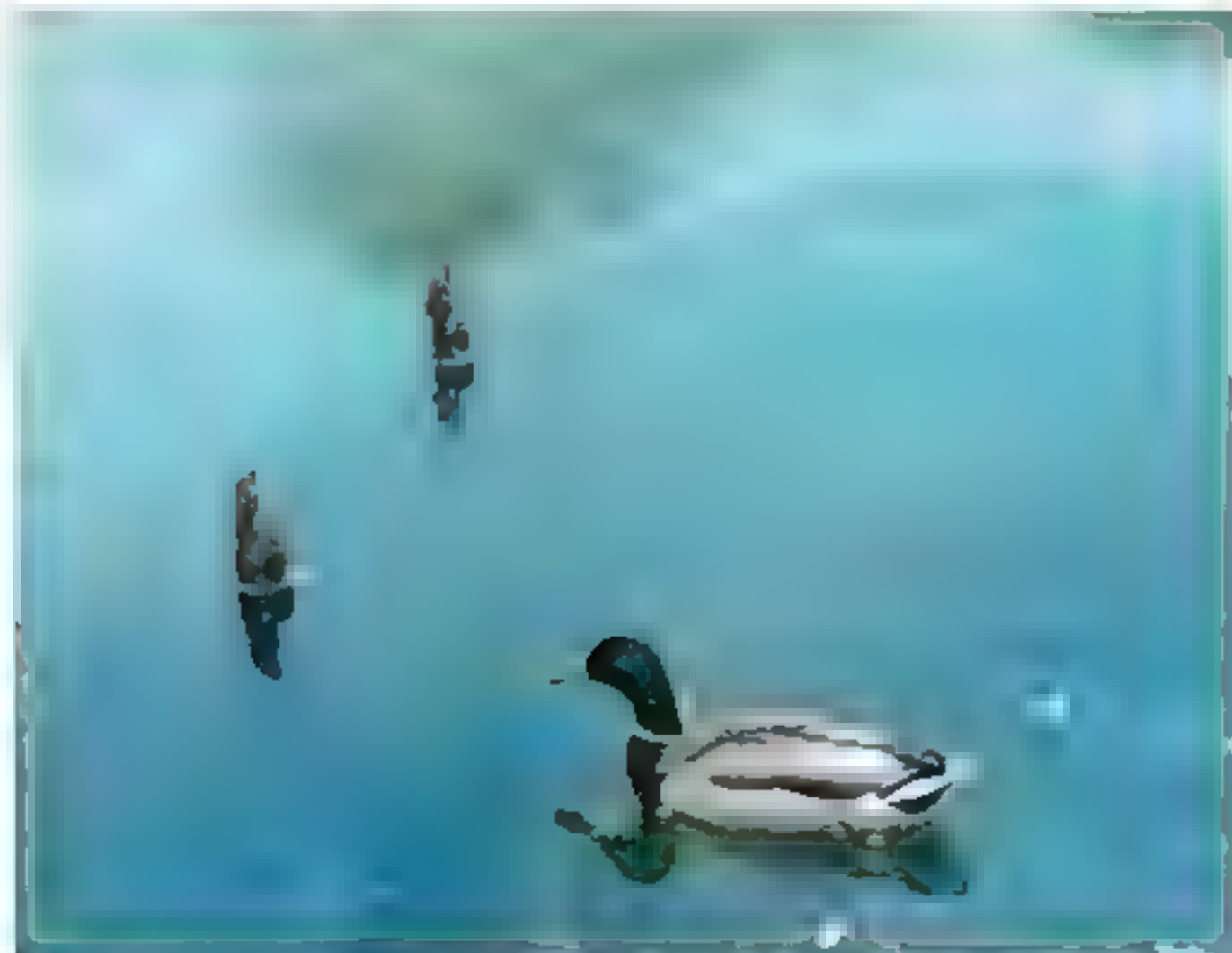
ロケーションにもよりますが、池や川には、建物などの映り込みや光の反射が入り、いろいろなものが浮いていたりと、かなり情報量が多いです。表現したいポイントを絞り、不要な情報を削っていきます。

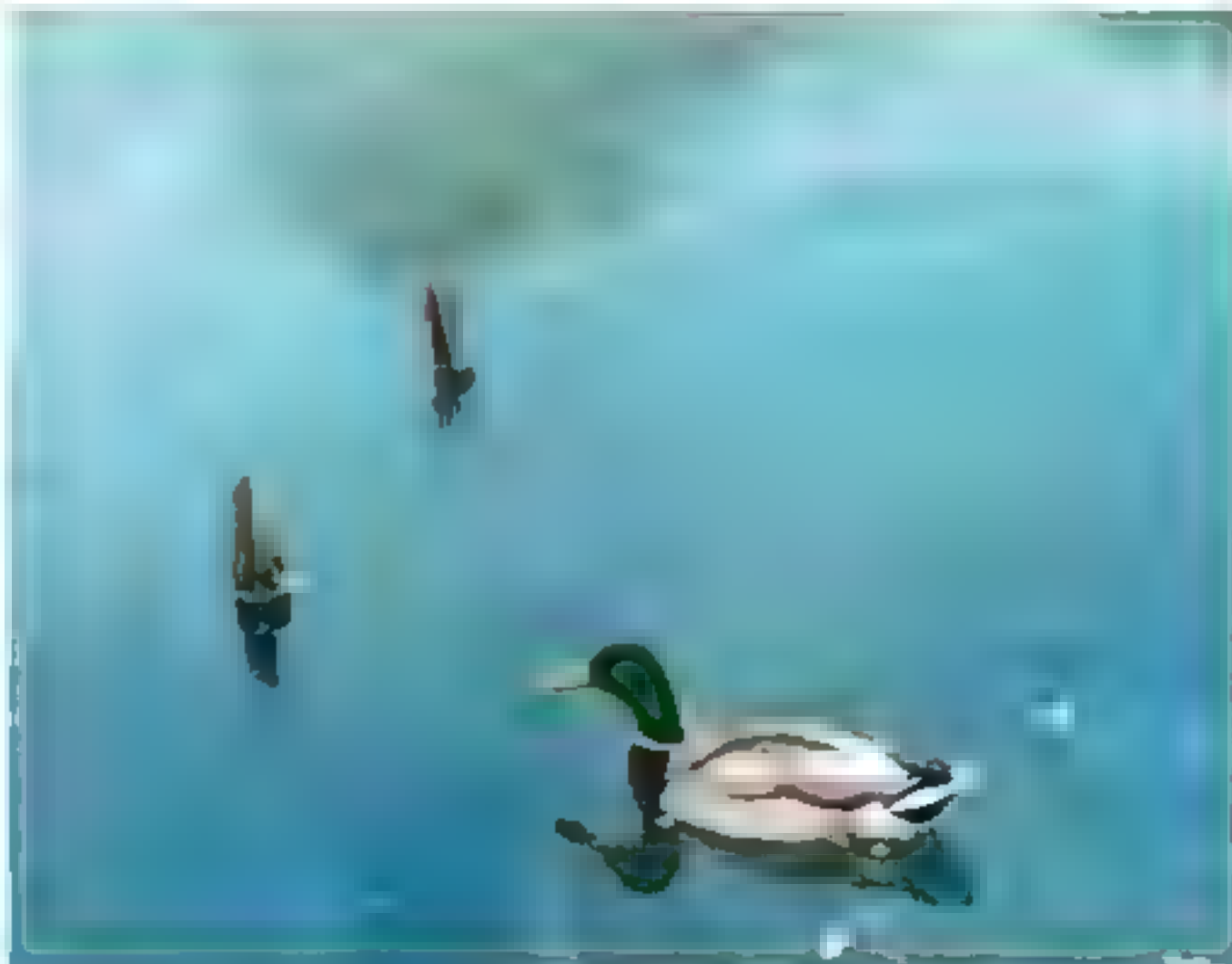
[illegible]

加工なしのままだと水が濁っているように見えるので、まず色味から調整していきます。

❷オーバーレイで色[illegible]

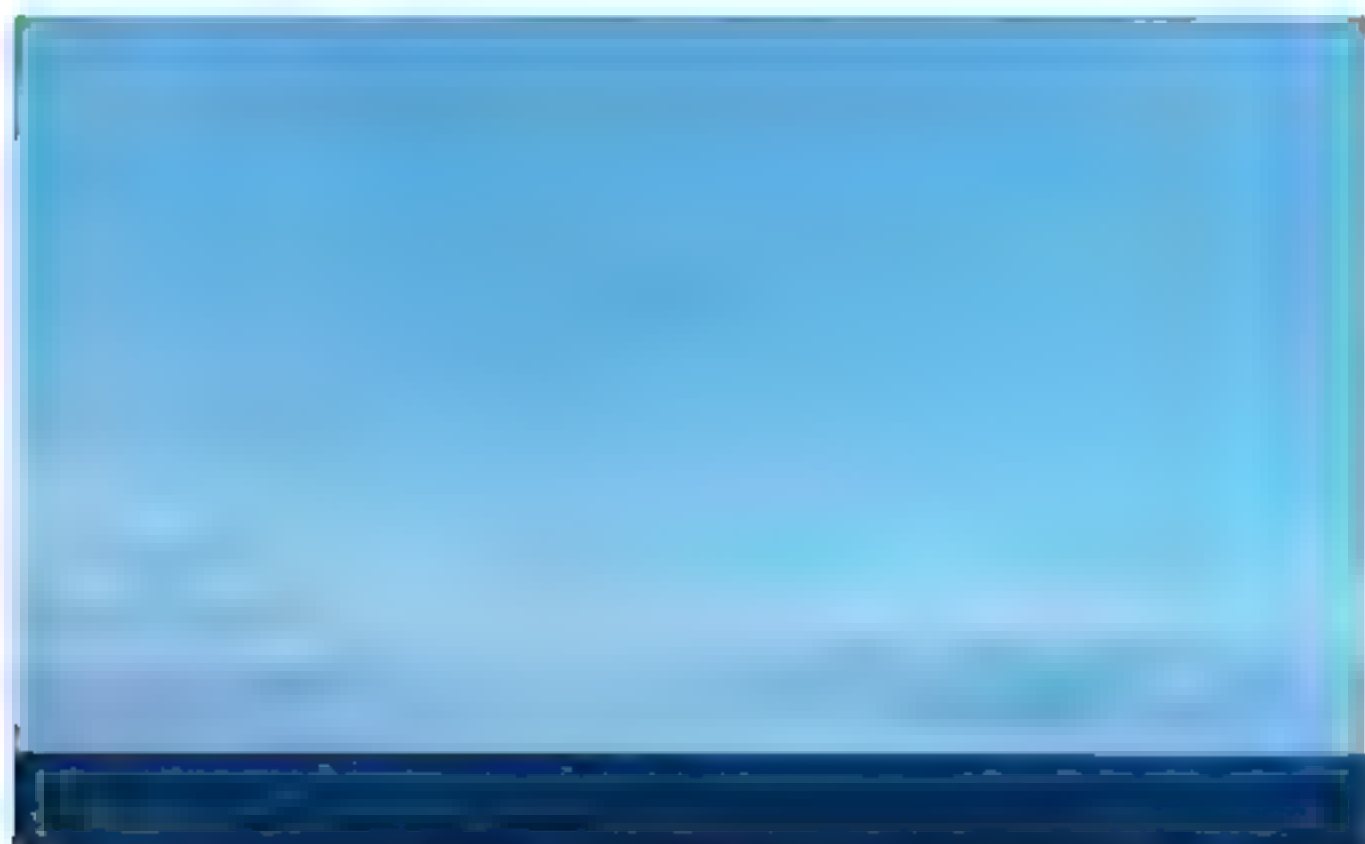
全体に青色のオーバーレイをかけて塗りつぶします。水の色がきれいに見えるだけでなく、赤みを帯びていた鴨も自然な色調になりました。

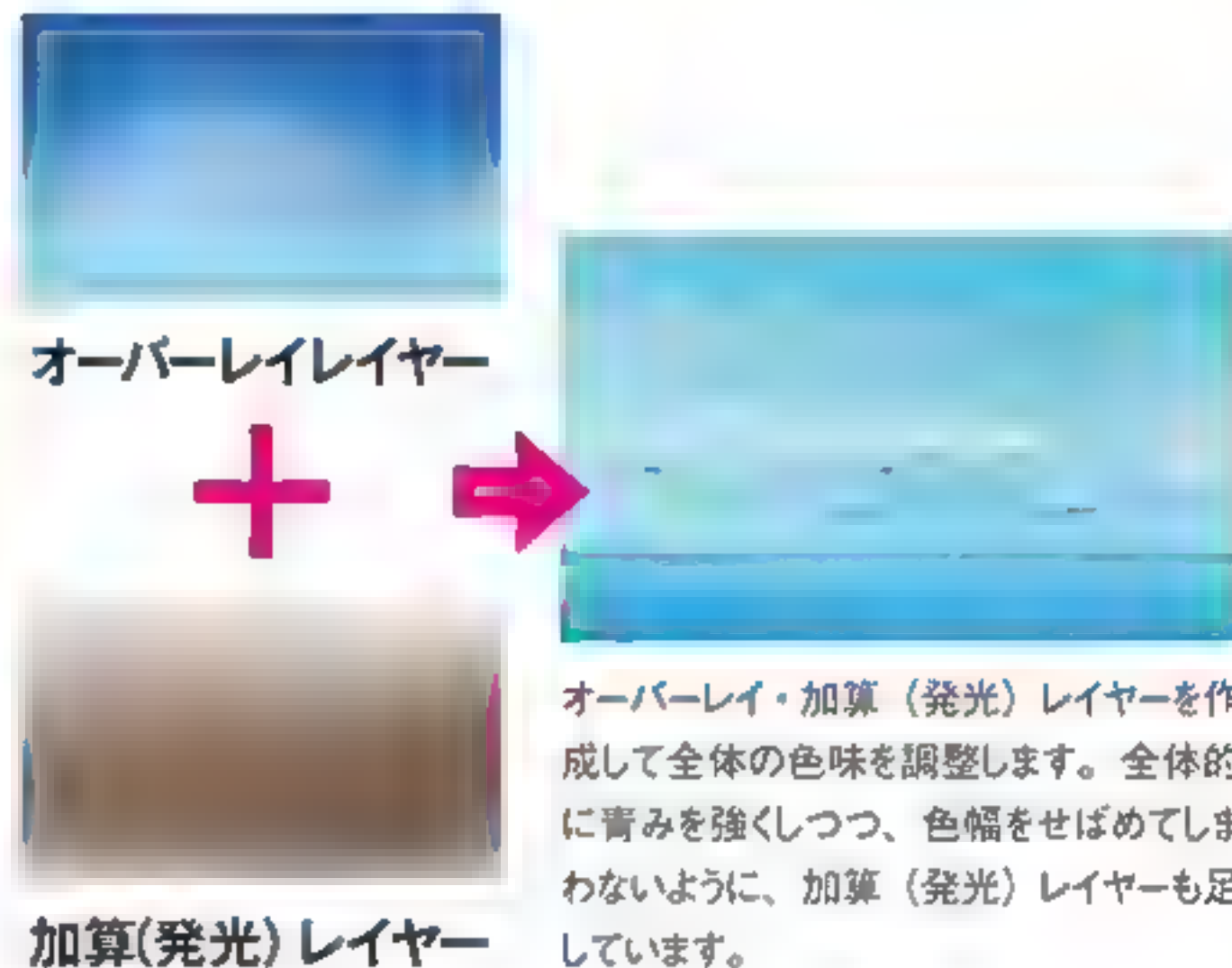
❸水面を加筆

水の波紋の広がりを意識し、ブラシで加筆していきます。緩やかなグラデーションを意識して細かいディテールをつぶしています。

❹周りのモチーフを調和

水面になじむように鴨と木もブラシで加筆しました。全面ベタ塗りにしてしまわずに、適度に細かいディテールの部分を残すとよいと思います。以上で完成です。

海の表現

遠くから見た海は、細かい波のディテールを残しつつ、きれいなグラデーションになるように意識して色味の調整を行います。

❶元写真を開く

こちらの写真は晴れの日の日中に撮影したものですが、波の色が暗くなってしまっています。

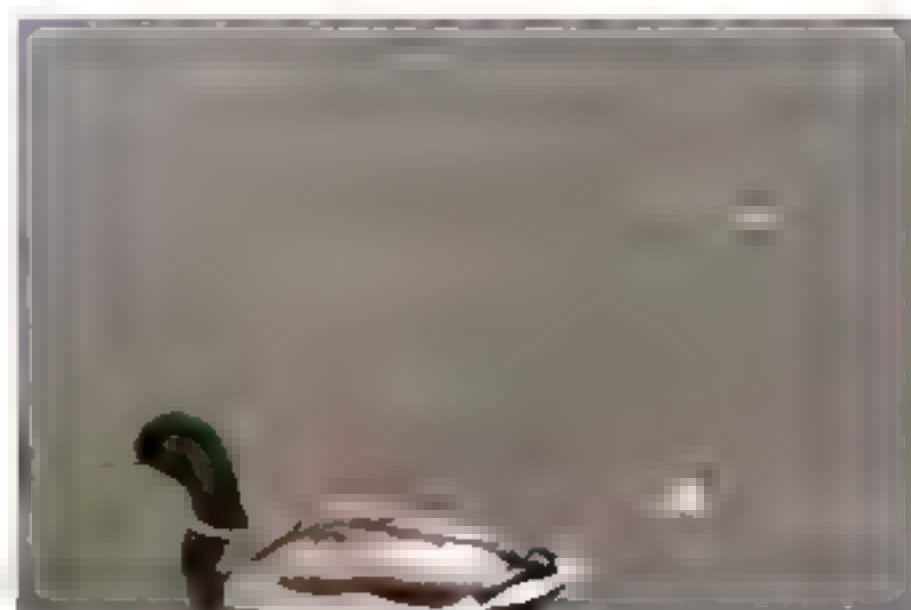
❷色味調整

オーバーレイ・加算（発光）レイヤーを作成して全体の色味を調整します。全体的に青みを強くしつつ、色幅をせばめてしまわないように、加算（発光）レイヤーも足しています。

❸水平線の加筆

水平線の付近に、エアブラシ（50ページ❶参照）を使用し明るい水色を置いています。遠景の写真のため、波自体はほとんど加筆を行わなくてもイラストとして成立させられます。

❹雲を加筆

水平線に近い低さに入道雲を加筆すると、より海らしさを演出できます。

水面の波紋を美しく見せるには

元の写真にはありませんが、波紋の広がりが伝わりやすいように、鉛筆等のやわらかめのブラシでハイライトを描き加えます。

08 樹木

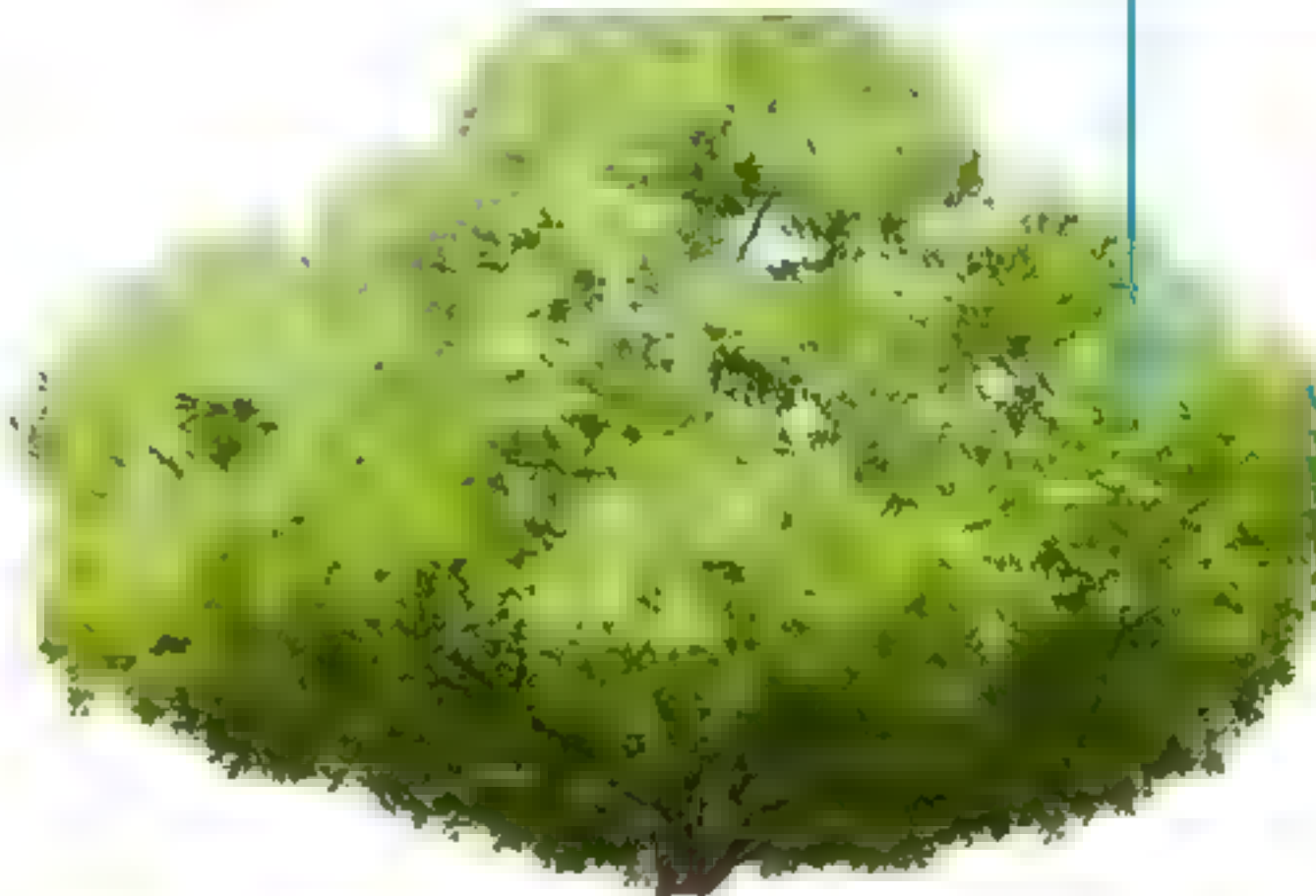
さまざまなシチュエーションの背景に登場する樹木。中景あたりに配置する樹木をイメージして調整していきます。

葉

中景に位置する木を想定し、葉の細かいディテールを削り情報量を減らします。FotoSketcherやPhotoshopのフィルター機能を使ったり、ブラシで加筆することにより、構成要素を「葉のシルエット+影+演出効果+ハイライト」まで簡略化させます。

❶元写真を開く

元写真を開きます。葉の1枚1枚の形まで認識できるほど細かいので、ここではブラシによる加筆をして簡略化していきます。

❷ブラシ加筆

ブラシを使って加筆を行います。葉の形状の散布ブラシを利用すると、作画の時間を短縮させられます。単調にならないように、複数の形状のブラシを組み合わせるのもよいでしょう（オリジナルブラシの作り方は右ページ参照）。

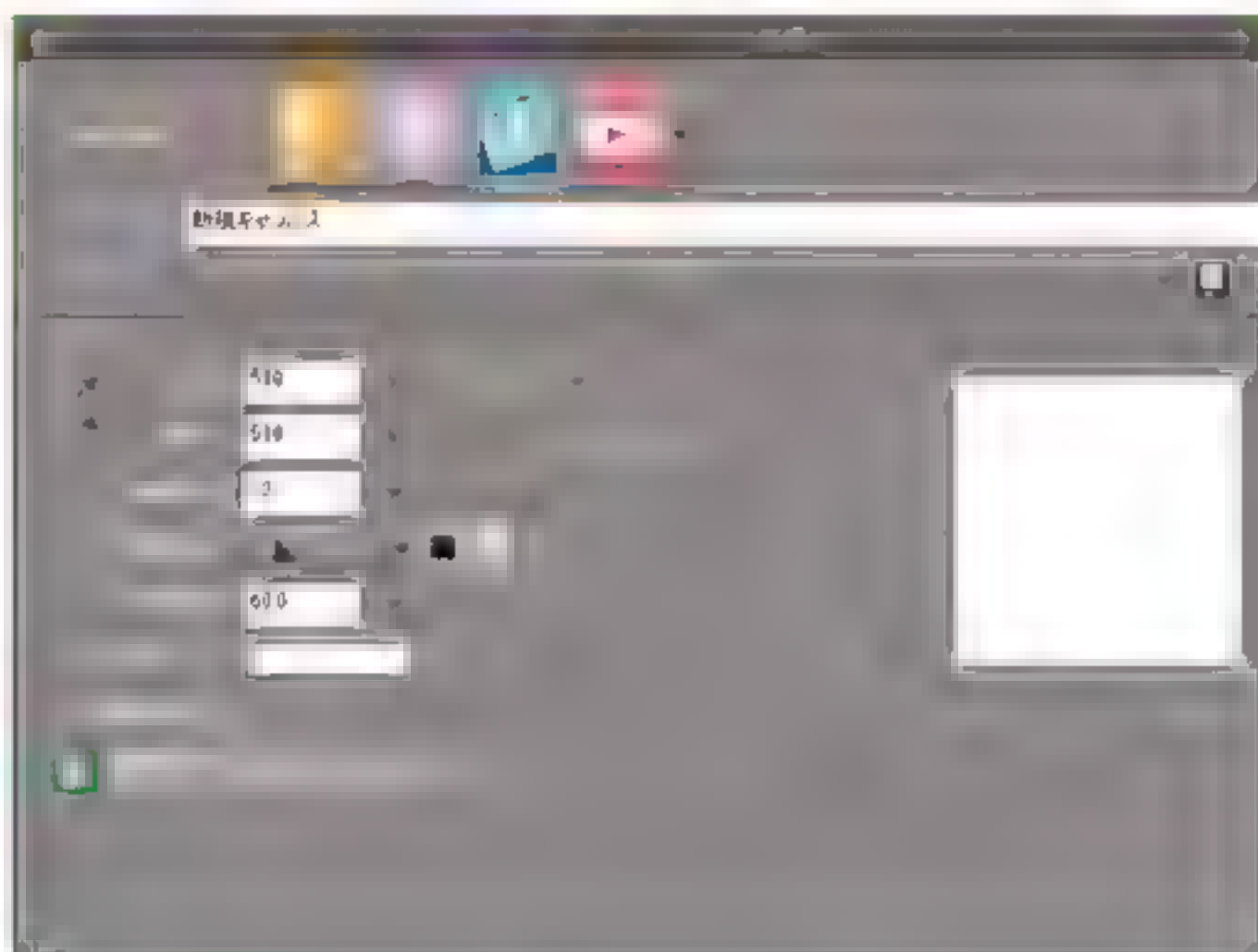
❸ライティング

光の当たっている方向を意識し、加算（発光）レイヤーで光の演出を追加しました。また、影の濃い位置に青色をスクリーンレイヤーで置いています。

❹ハイライトを描く

新規レイヤーを追加し、特に光の強く当たっている位置に明るい黄色味を帯びた緑色を置きました。

オリジナルブラシの作り方

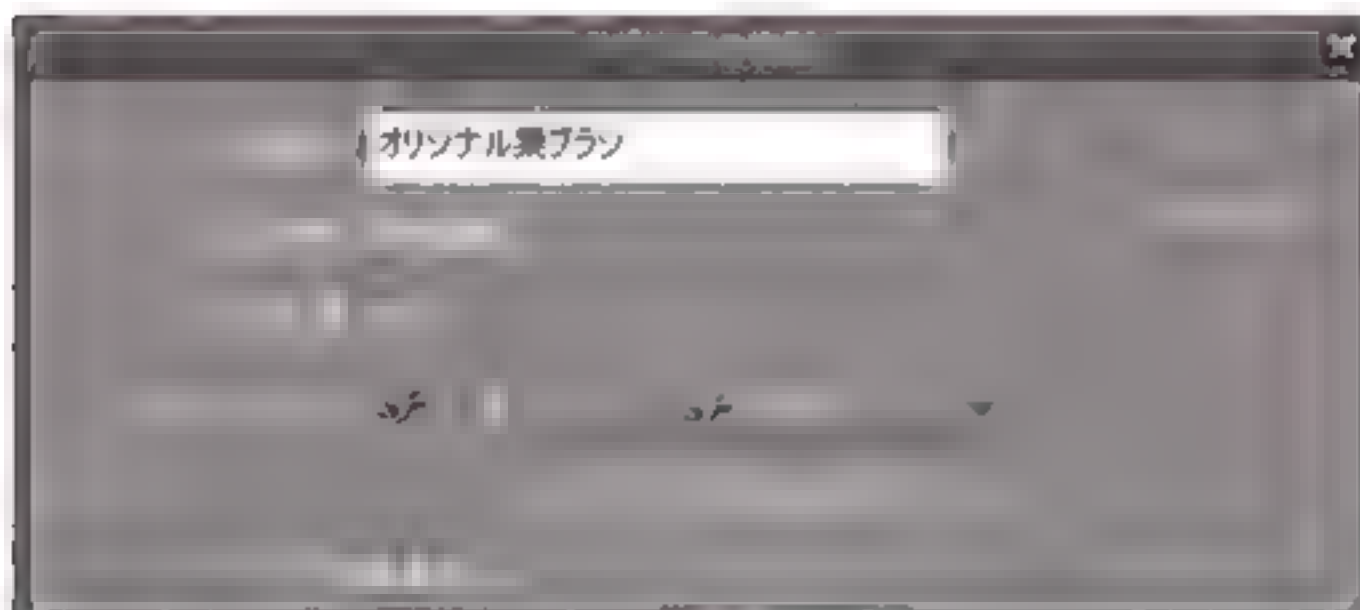
❶葉のシルエットの画像を素材として登録する

新規キャンバスを下記のように設定して作成します。
・基本表現色／グレー
・幅・高さ／各510pixel
・解像度／72dpi

❷シルエットを用意する

形状が単調にならないように3種類ほどシルエットのパターンを用意します。ペンツールを使い作成しました。

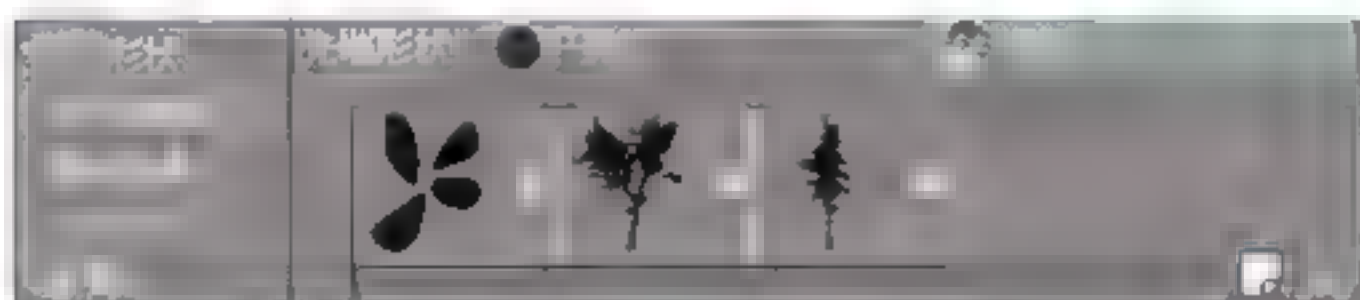
❸シルエットを画像として登録

3種類のシルエットをそれぞれ画像として登録します。［編集］→［素材登録］→［画像］を選択します。素材名に任意の名前を入力し、［ブラシ先端形状として使用］にチェックを入れます。そして［素材保存先］を［画像素材］→［ブラシ］に設定し、［OK］を選びます。この工程を3種類の葉のシルエットそれぞれに行います。

❹既存ブラシを複製し、カスタマイズする

作りたいブラシに近いイメージのツールを複製して設定をカスタマイズしていきます。今回は、CLIP STUDIOにプリセットで入っている［樹木］ブラシ（［デコレーション］ツール→［サブツール］パレット→［草木］→［樹木］）をベースに調整します。［樹木］ブラシから右クリックで［サブツールの複製］を選択します。名前に任意のブラシ名を入力し、［OK］を選択します。

❺詳細パレットを開く

複製されたブラシのツールプロパティを開いたら右下のアイコンをクリックして［サブツール詳細］パレットを開きます。

❻ブラシをカスタマイズ

［ブラシ先端］の素材から▼マークを選び、❷で作成した画像素材を反映させます。不要な素材はゴミ箱マークを選択して削除します。

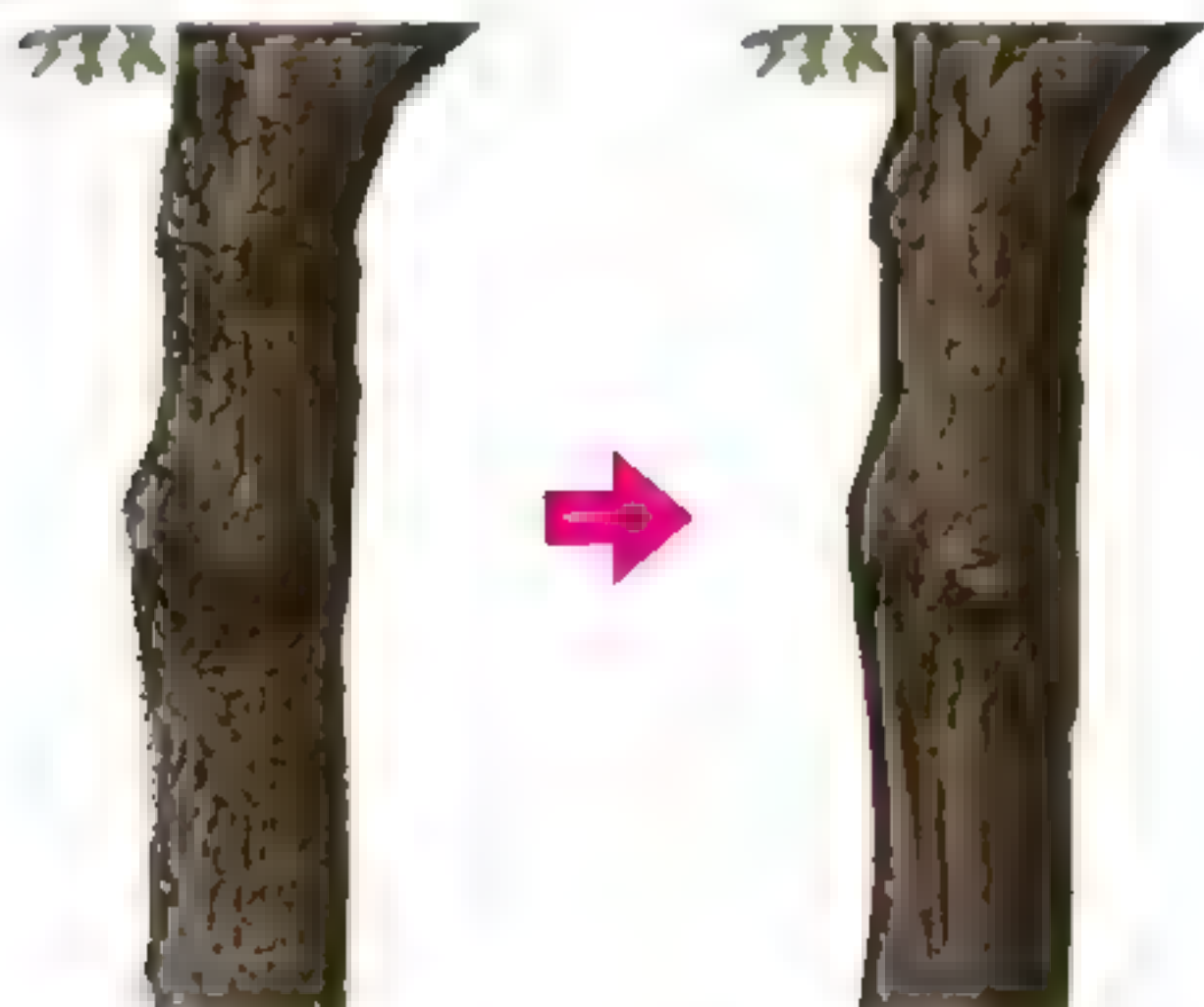
3種類とも画像素材を反映しました。以上で設定は完了です。

❼作成したブラシを使ってみる

1ストロークしたらこんな感じです。

木の幹

木の種類にもよりますが、実際の木の幹は樹皮の細かい凹凸があったり、コケや変色等により多くの情報量を持っています。樹皮の凹凸の形状に合わせブラシでタッチしていき、密度の簡略化を行います。

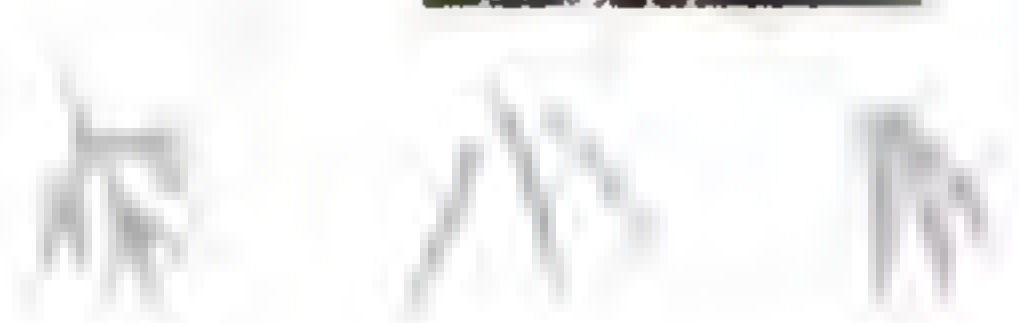
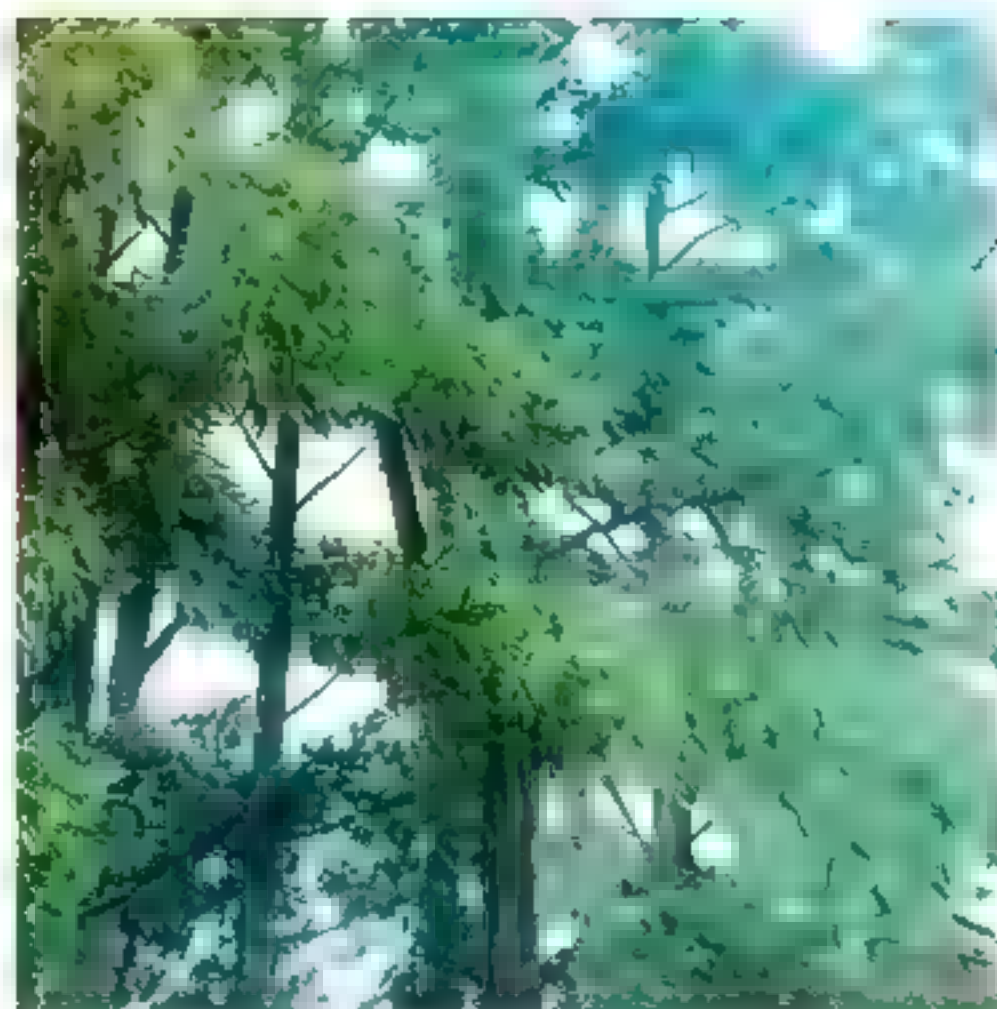
①ブラシ加筆

樹皮の縦方向に合わせてブラシでタッチしていきます。ざらつきペン等、ブラシ形状にランダム性のあるブラシを使用しています。

② [illegible]

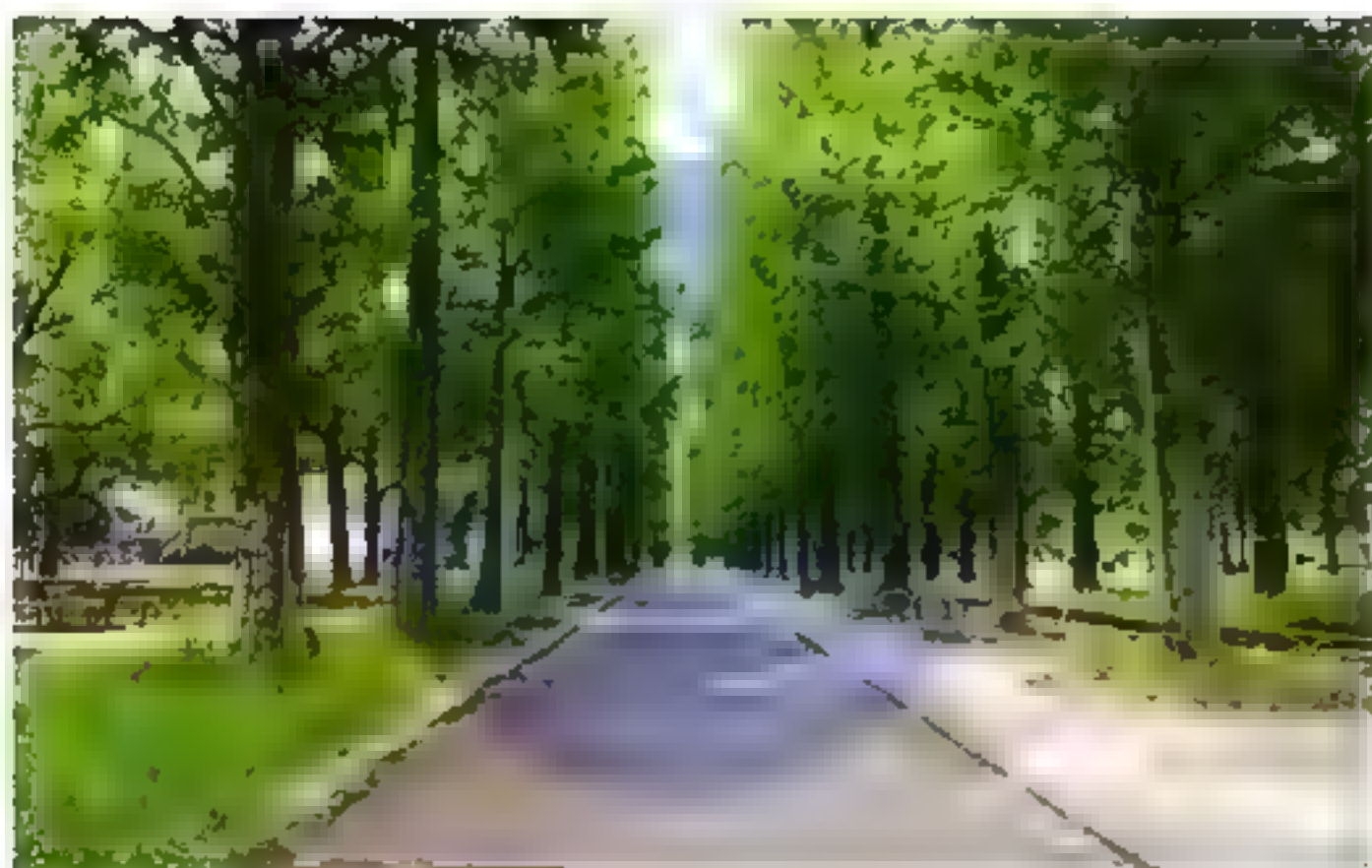
同じく不透明度が高く硬めのペン等を使い、ハイライトにあたる明るい部分を加筆していきます。以上で完成となります。

POINT!

針葉樹の場合

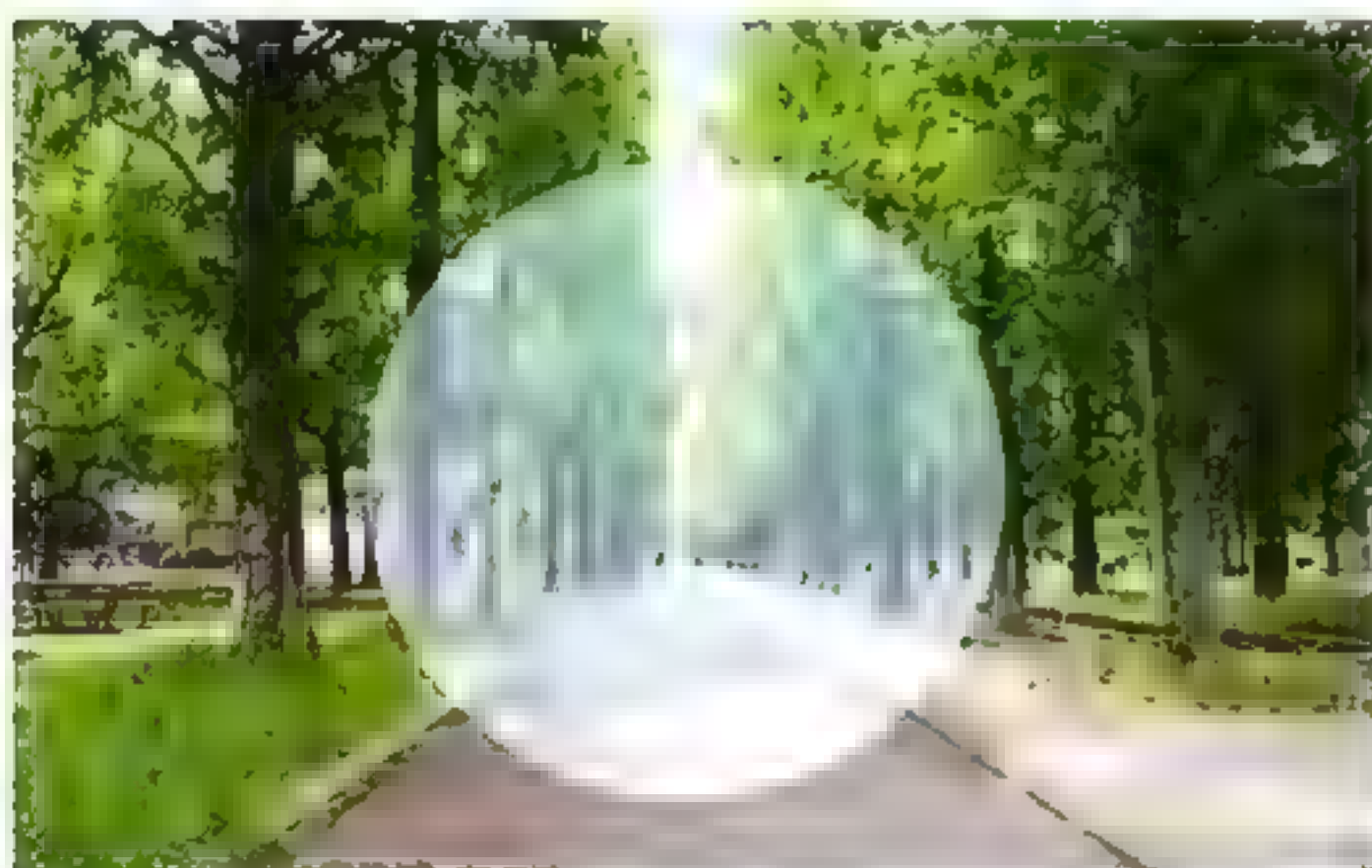
広葉樹に比べ、針葉樹の葉は細いのが特徴です。とげとげしさを意識したブラシのタッチを入れていきます。

針葉樹のオリジナルブラシの設定例。1枚1枚を細かくとげとげしく。

幹はあまりうねりがなく真っすぐで樹高が高いです。幹のシルエットが分かりやすいように、適度に葉を消し隙間を作ってすっきりさせます。

COLUMN

レイヤー合成モードの解説

乗算

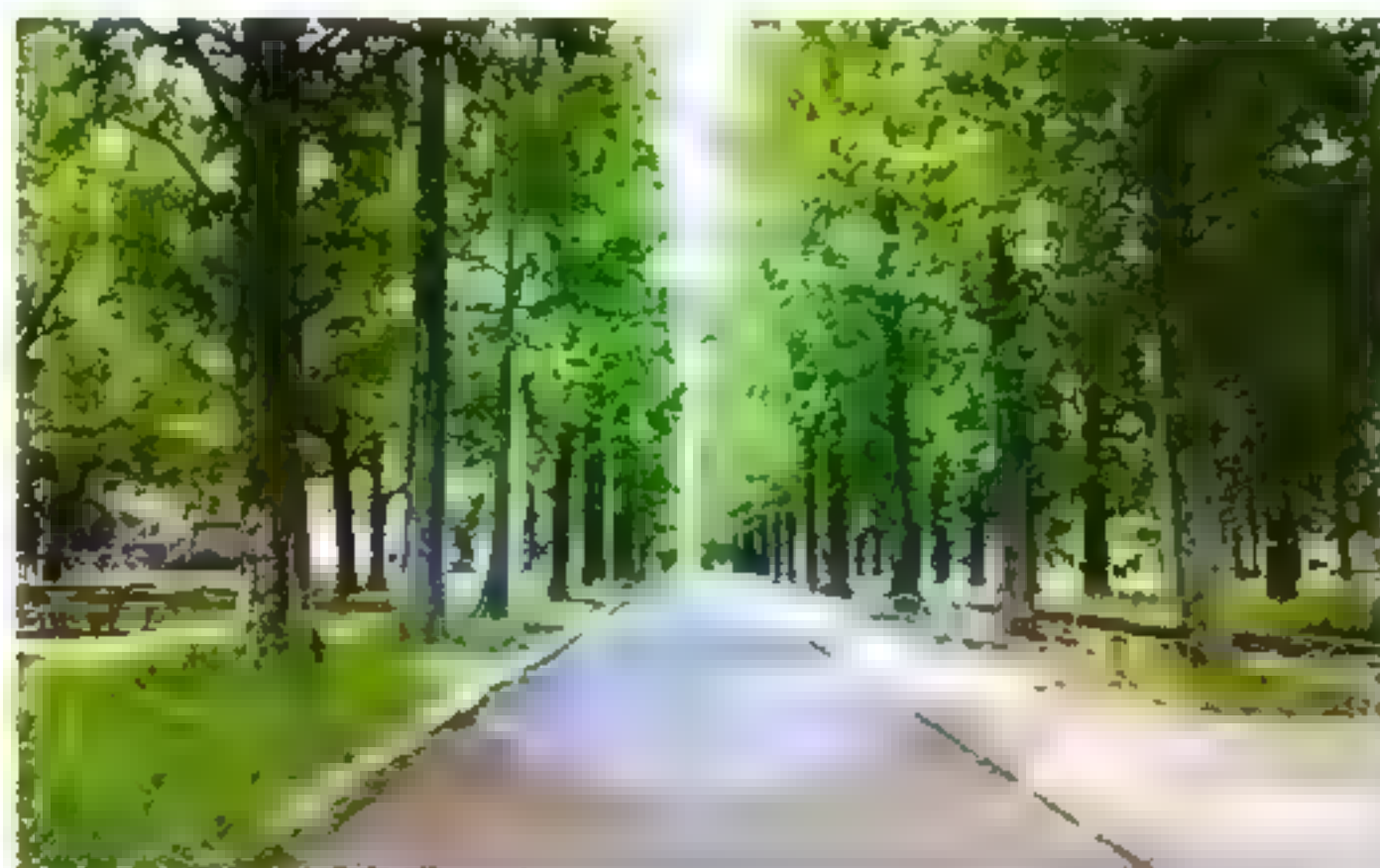
下位レイヤーと色を重ね合わせて合成します。色と色が重なる部分が暗く変化し、主に影を塗る際等に使用します。

スクリーン

乗算と逆の効果で、下位レイヤーの色と重ね合わせた部分が明るくなります。空気感の演出等に使用します。

加算（発光）

下位レイヤーと色を重ねることにより明るい色に変化します。金属等の質感の表現や環境光の演出等に使用します。

オーバーレイ

下位レイヤーの色に対し、明るい部分はスクリーン、暗い部分は乗算の効果が得られます。全体にかけることによって色調をまとめつつ変化させる際にも使用します。

09 地面

地面は描き込み量のコントロールや陰影や空気感の演出により、距離感の表現がしやすいモチーフです。

土の地面・道

土を表現するのに重要なポイントは、粒状の質感と色によるイメージです。空気感を意識し、遠景にいくほど元写真の白飛びを利用したり、描き込み量を減らします。

❶元写真

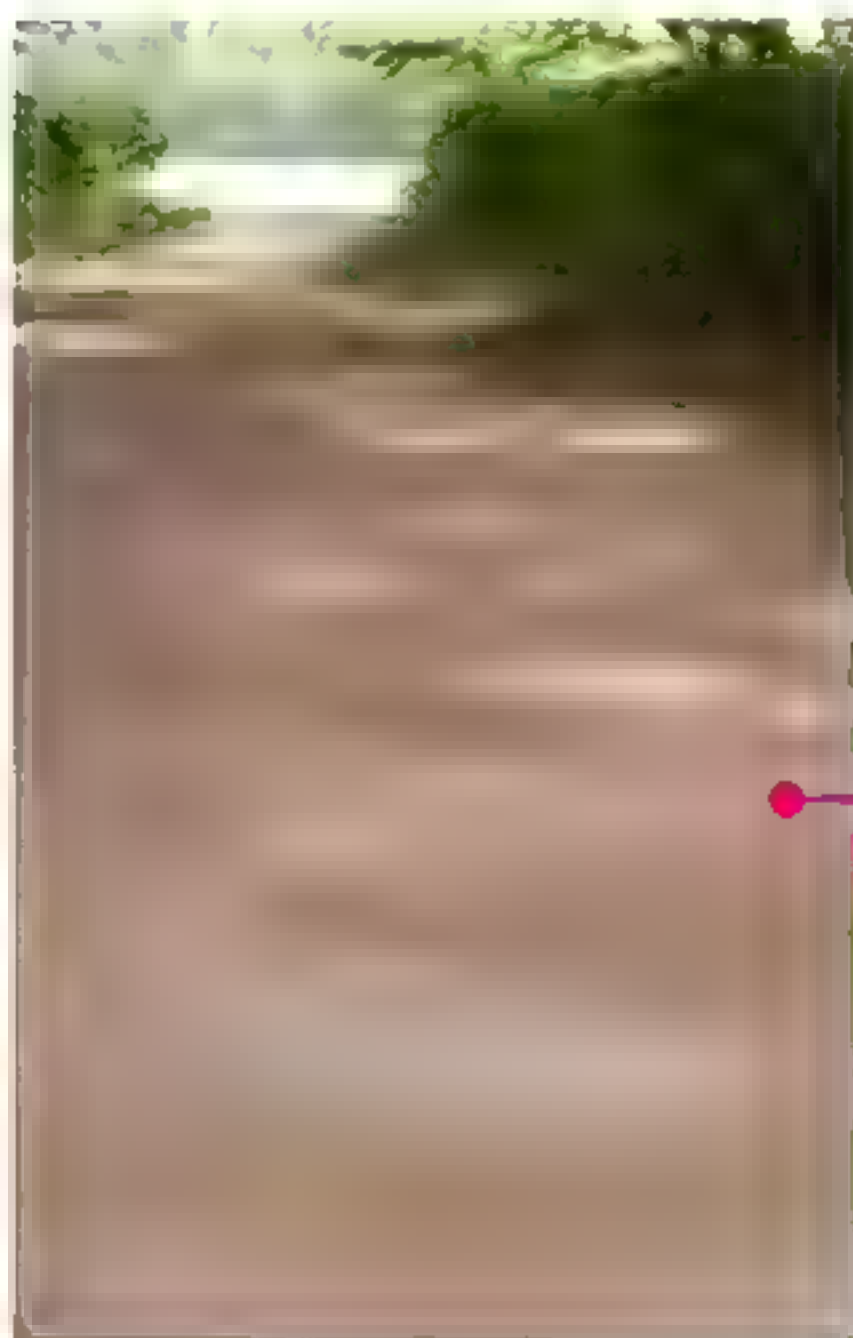
青白い色の小石が散らばっている地面です。アスファルトの地面との差別化のため、土らしさを表現していきます。

❷オーバーレイ

全体に茶色でオーバーレイをかけ、色味の調整を行いました。

❸[illegible]

ブラシで加筆していきます。オイルパステル系のブラシやにじみスプレー等のブラシ（43ページ参照）を使い分け、近景を中心に適度に元写真の質感を残します。

❹テクスチャで質感を加える

粒状のスプレーブラシや小石ブラシ（[デコレーション]ツール→[自然風]パレット→[小石]）を使い、地面全体にテクスチャをかけます。ツールパレットの下部にある色指定でサブカラーを選択して、シルエットとして使用します。遠景にいくほどテクスチャを細かく入れます。

➡ 草・植木

54ページの樹木の葉と同様、細かいディテールをブラシ加筆により簡略化させていきます。草むらと植木とでは葉の形状が異なるため、それぞれに合わせたブラシを選択して加筆します。

元となる写真を開きます。全体的に彩度が低い点と、イラストを描く際にわざわざ作画しない枯れ草のあたりを中心に修正していきます。

オーバーレイレイヤーを追加し、全体に緑色をかけました。また、[色相・彩度・明度］から彩度を少し上げています。

草むら、植木それぞれの形状に合わせてブラシでタッチします。樹木同様、葉のブラシを利用すると楽に作画できます。

光の当たっているところに加算（発光）レイヤーを足し、奥まって陰になっている部分には不透明度を下げた青色のレイヤーを足して空気感を演出しました。

POINT!

ブラシの色のバリエーション

樹木の実物をよく観察すると、黄色みを帯びた緑色があったり、さまざまな緑色を含んでいます。ブラシ加筆の際に、色が単調になってしまわないよう注意が必要です。

10 道路

道路は、その周辺の生活環境や交通量等によって、老朽具合や整備状況も変わってきます。描きたい設定に合わせて、どう表現したいのかイメージしながらとりかかるとよいでしょう。

アスファルトの道路

アスファルトの道路には、よく観察すると砕石の形状や車のタイヤ痕、路面標示のはがれ等さまざまな情報が見られます。これらのアスファルト独自の魅力を残しつつ調整していきます。

元写真を開きます。晴れの天候を想定して調整していきます。

❷オーバーレイ

空の色の影響を考え、全体的に青色でオーバーレイレイヤーを追加しました。

オイルパステル等のブラシを使用し、アスファルトの上から加筆してディテールをつぶしていきます。程よくディテールを残すために加筆したレイヤーの不透明度を80%くらいに下げました。

粒状のブラシ等を使用しテクスチャ効果を追加します。距離感の表現として、画面奥にいくほど薄く入れていきます。また、画面奥に光の演出としてスクリーンレイヤーを追加しました。

路面標示

路面標示などの直線や曲線で形成される図形的なモチーフは、元写真をガイドとして扱い、新たに描き足す方が処理が簡単な場合もあります。路面標示を塗りつぶした後、汚れを加えて表現する方法を紹介します。

新規レイヤーを作成し、路面標示を白色でいったんベタ塗りします。キワの部分は少しがたつきを残しておきます。

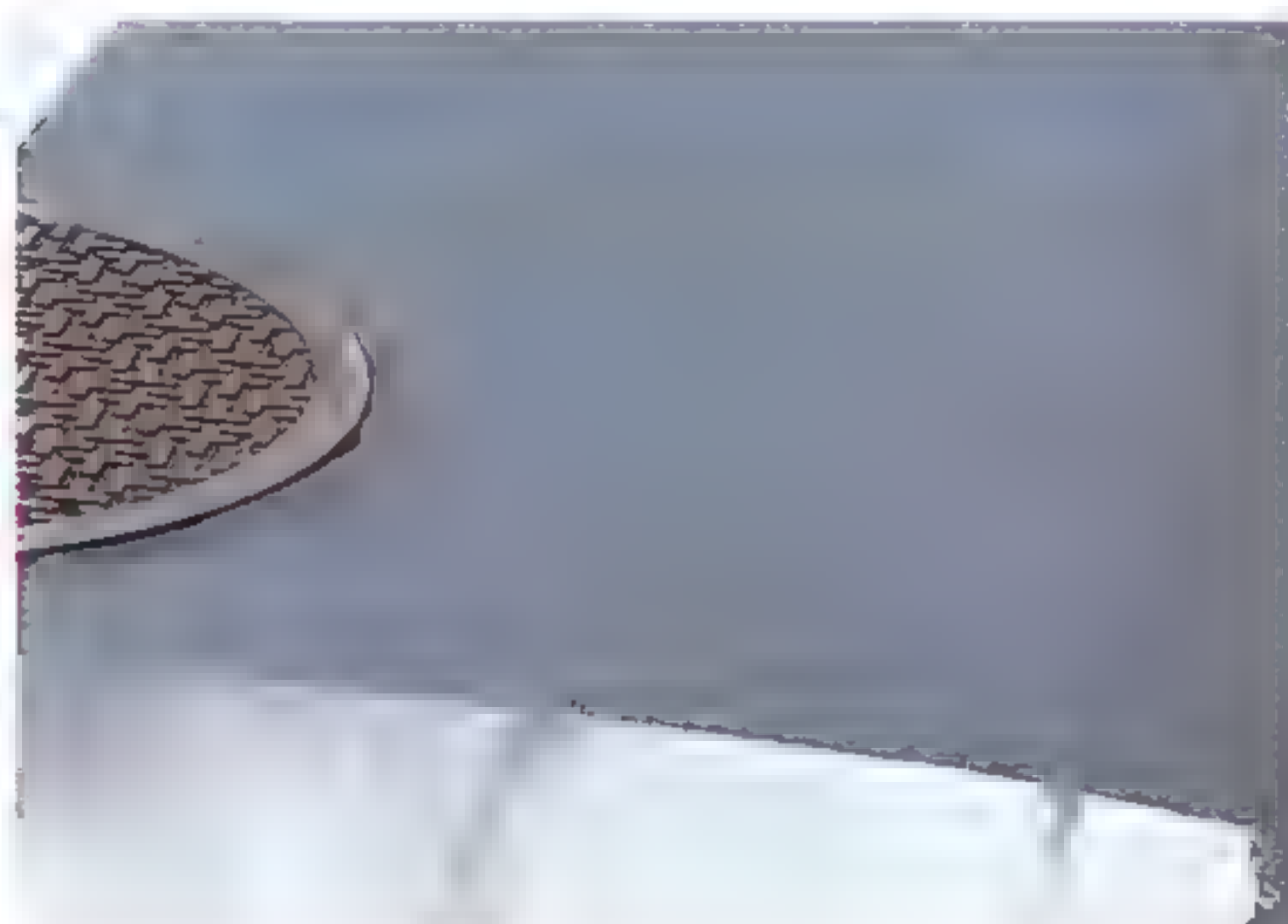
さらに新規レイヤーで路面標示のベタ塗りレイヤーにクリッピングマスクを作成し、汚れを描画していきます。

❸はがれの表現

カケアミブラシ（[デコレーション] ツール→ [カケアミ・砂目] パレット→ [カケアミ1カケ]）などを使用して、路面標示のはがれている部分を表現します。

住宅の影を乗算レイヤーで追加したり、太陽光の演出を加算（発光）レイヤーで入れました。以上で完了となります。

POINT!

イラスト的なアスファルトの表現

アスファルトはよく見ると砕石が敷き詰まっているのが分かります。FotoSketcher等のフィルター機能で一気に加工してしまう方法もありますが、今回はブラシでディテールをいったんつぶし、その上から粒上のテクスチャを重ねる方法をとりました。

電柱・電線

絵の中に収まる距離や大きさにもよりますが、電柱と電線はシルエットのディテールが複雑な分、質感はあまり描き込まずに表現されることが多いです。写真のままだと目立つ汚れなどの情報を簡略化していきます。

加工前の写真です。色味や電柱の汚れ等を調整していきます。

青空の色の影響を誇張させ、全体に青色をオーバーレイレイヤーで加えます。

縦の方向を意識したストロークでブラシ加筆していきます。環境光と反射光にあたる位置に明るい水色を置いています。

電線にも光が強く当たっている位置に所々ハイライトを加えます。以上で完成となります。

ガードレール

ガードレールは並べると遠近の表現として扱いやすく、サビ等によりその場面の老朽具合の説明にも役立つモチーフです。

元写真を開きます。住宅街にあるガードレールです。

元写真の状態だと全体に赤みがかかっていたため、全面に青色でオーバーレイレイヤーを追加しました。

面を意識してブラシで加筆していきます。光の当たっている面、陰の影響を受けている面で6段階くらいに分けて明度を変えて塗っています。

青空の影響を反映させ、ポイントで少し青系の色を入れて色幅を持たせています。

好みや表現したい場面にもよりますが、汚れを追加して周りの環境に溶け込むように調整しました。

奥にスクリーンレイヤーを追加して遠近法を強調し、光の影響を受けている演出を追加しました。また、地面に落ちる影も目立たせています。

11 石畳とレンガ

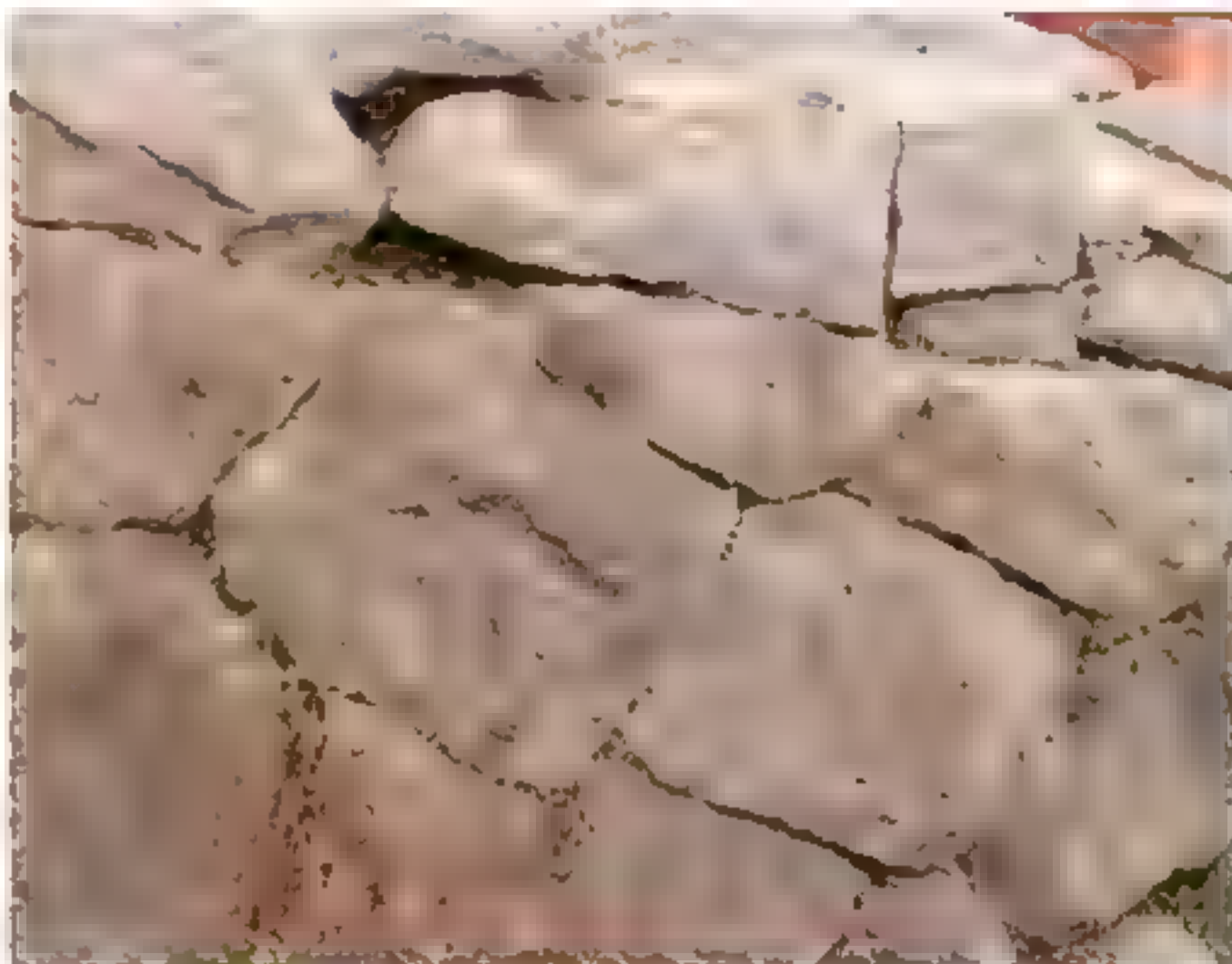
石を組み合わせて作られた石畳やレンガは、形が不揃いだったり角が削れてしまっていたりするため、ランダム感を生かした調整を行います。

石垣（石畳）

石垣や石畳は隙間の間隔もまちまちで、石の表面のごつごつ感も不規則性があるのが特徴です。ブラシ加筆の際に、立体感を損ねすぎない程度に描き込む注意が必要です。

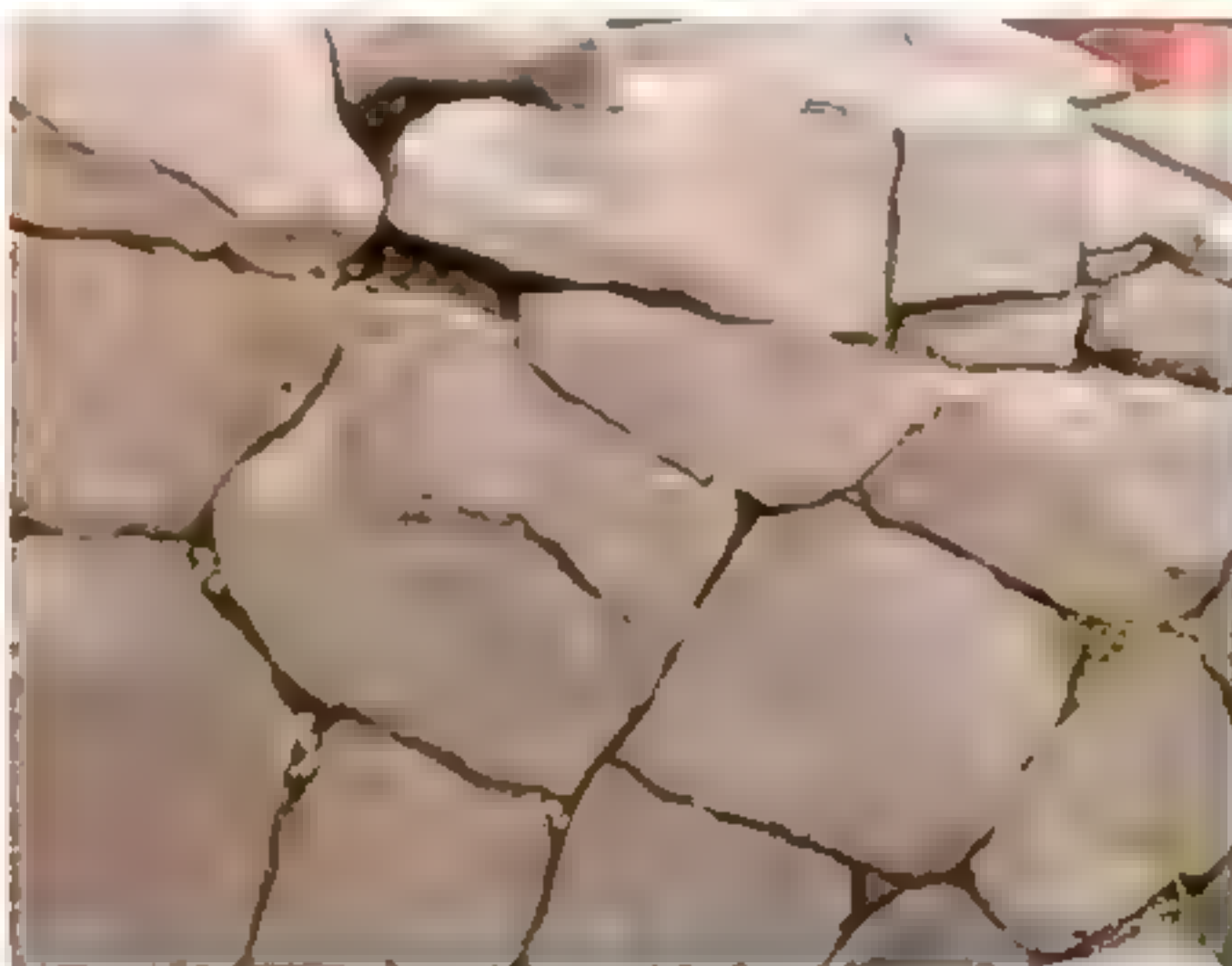
[illegible]

元写真を開きます。

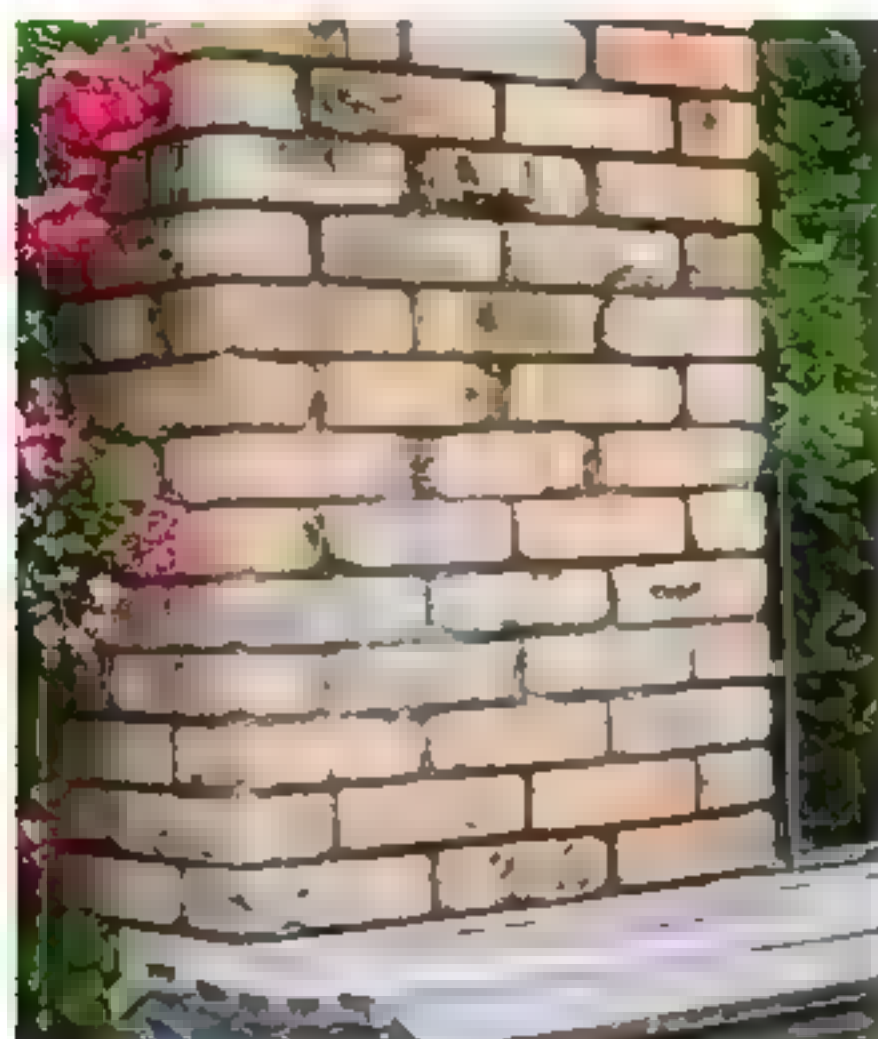
❷オーバーレイで色味調整

赤みを帯びた石垣にしたいと思います。オーバーレイレイヤーを作成し、全体にオレンジ系の色をのせました。

[illegible]

オイルパステル（43ページ参照）等の平筆系の形状のブラシを使い、面を意識して加筆します。色が単調になってしまわないように、たびたび写真からスポイトで色をとりながら塗っていきます。

[illegible]

ブラシで加筆したレイヤーに対しクリッピングマスク（42ページ❷参照）を作成し、テクスチャを加え質感を出します。にじみスプレーや粒状のブラシを使い、レイヤーモードを乗算に変えます。乗算にすることで、石と石の間などの暗さを保ちつつテクスチャを重ねることができます。

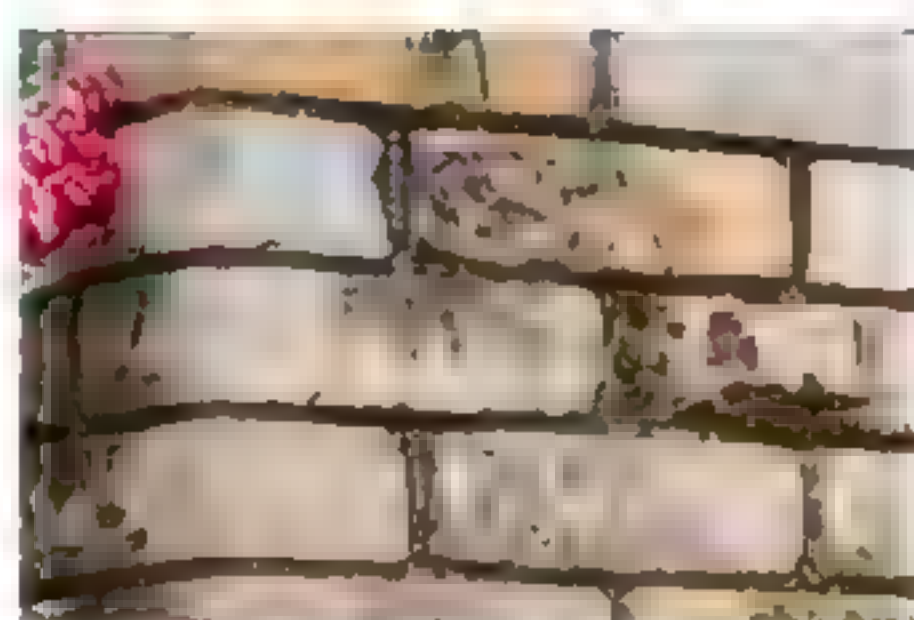
レンガ

レンガは経年劣化により角が削れやすく変色も起こります。ブラシ加筆により簡略化を行う際に、形状や色のランダム性を残しつつ調整します。

加工前は白みが強く彩度が低いため、まず色補正を行います。

レンガに対してオーバーレイレイヤーで赤系の色を追加し、色をあざやかに調整しました。

新たなレイヤーを追加し、ブラシで加筆していきます。汚れの細かい箇所を中心にベタ塗りに近い状態に塗り込んでいます。キワの部分など、ところどころシャープな箇所も作るとよいでしょう。

レンガの密度に合わせ、花や葉っぱ、ベンチもブラシで加筆します。以上で終了となります。

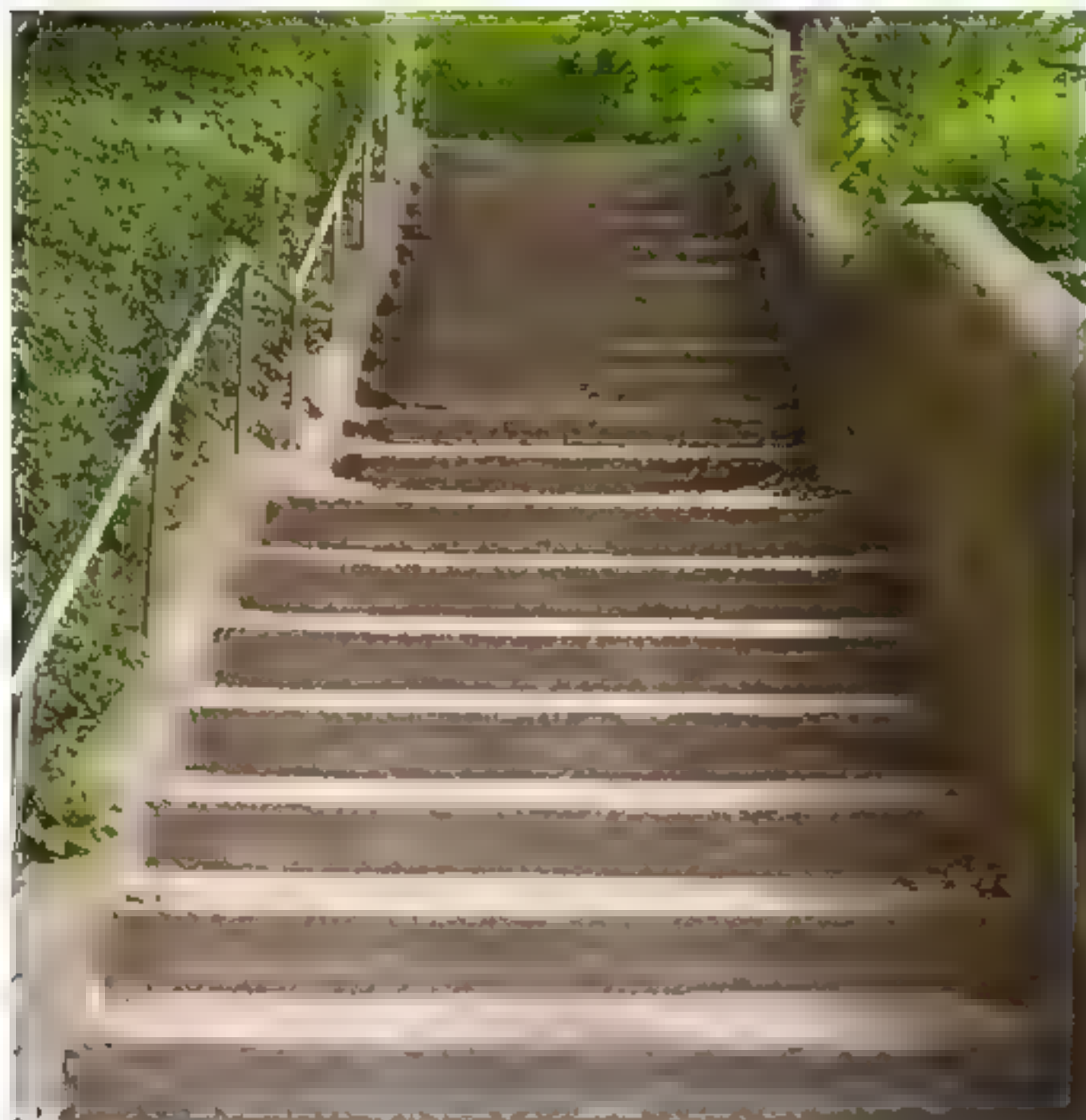
シャープさを残しつつ加筆する

レンガに対して我々が持っている色のイメージに合わせ、色味を調整します。全てを塗りつぶしてしまうとリアルさが損なわれ、張りぼて感のある印象になってしまうため、適度にシャープな部分を残して加筆します。

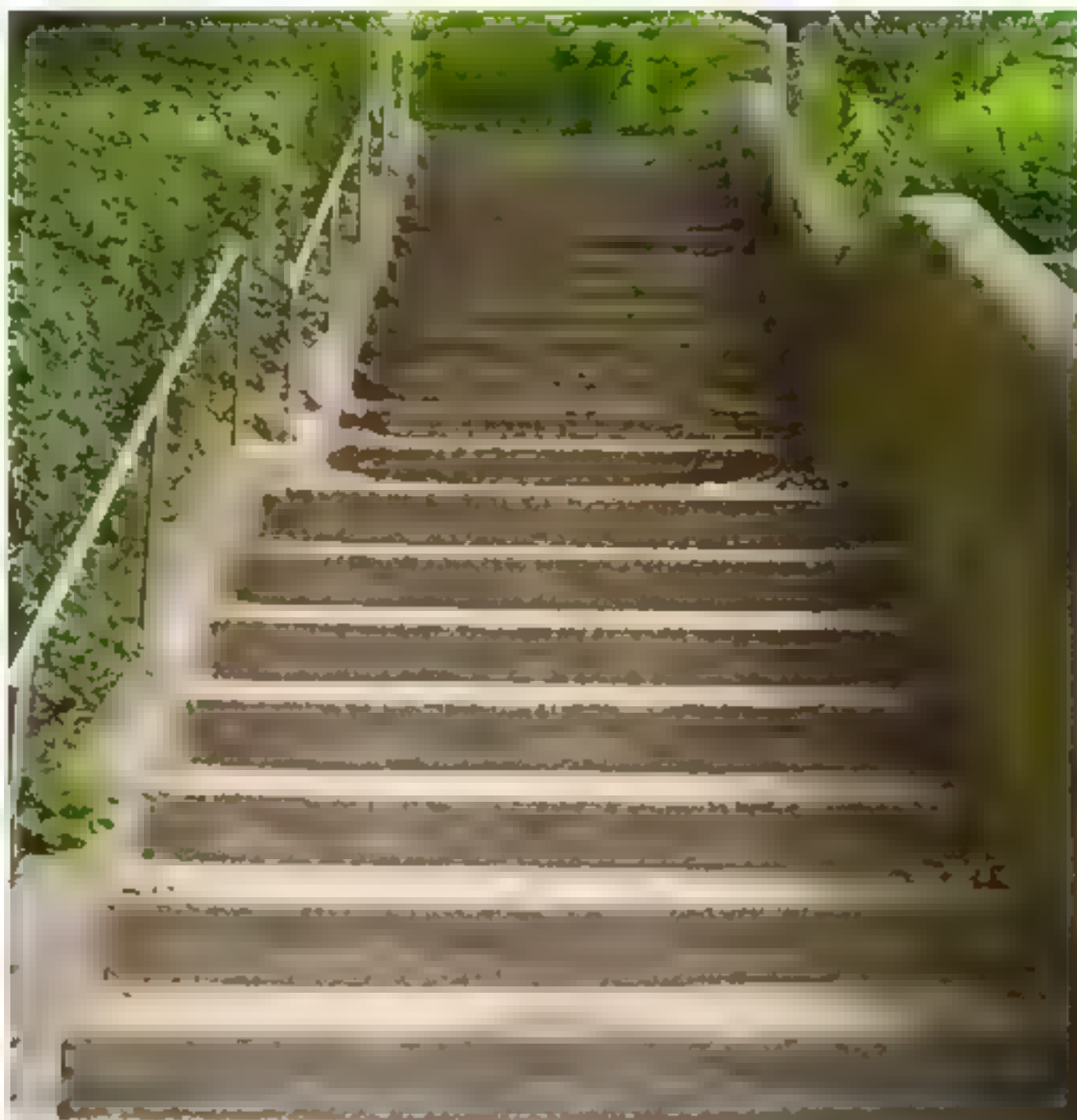
12 階段

階段は、場所により木・コンクリート・石などのさまざまな素材が使われています。アングルによっても表情が大きく変わり、撮り方によって神聖な場面にも日常的な場面にもなり、演出しやすいモチーフだと思います。

陰影を意識する

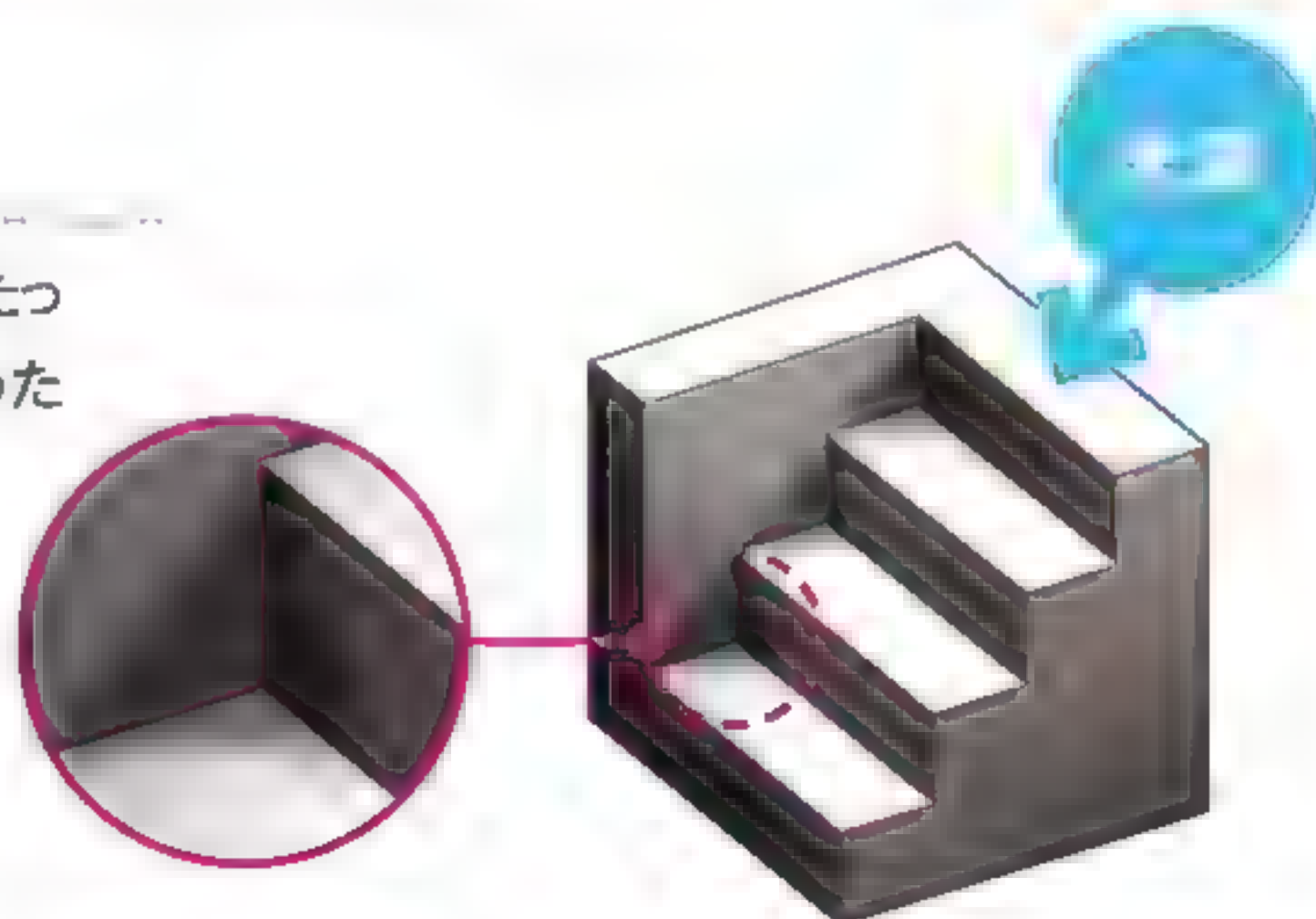
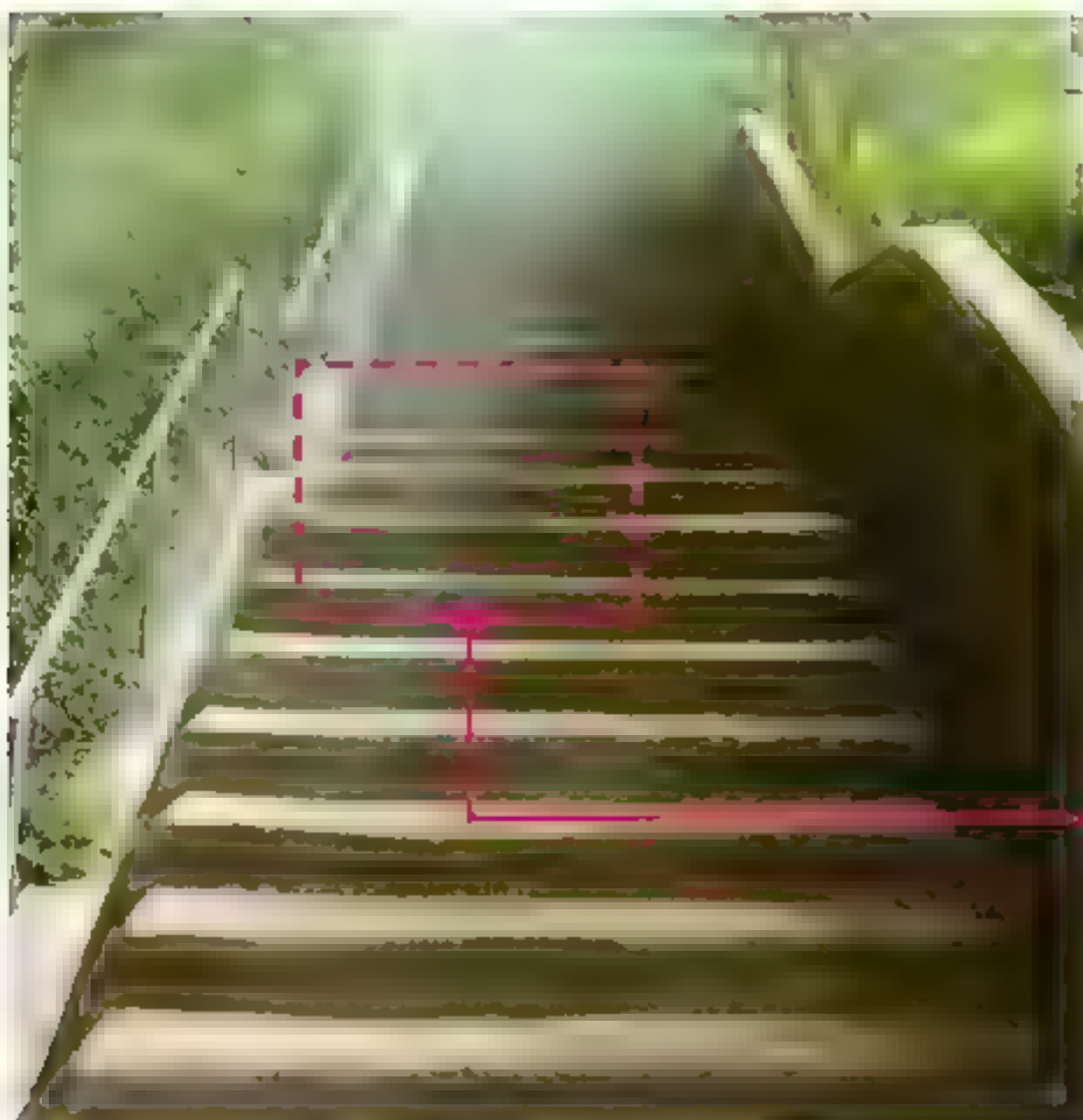
基本的な陰影の落ち方を押さえ、各素材に応用します。光源が上からの場合、踏み面(足を乗せる面)に強い光が当たり、上段へいくほど踏み面の見える面積がせまくなっていき、線に近いような表現になります。

①元写真を開く

元写真を開きます。コンクリートで作られた階段です。

②オーバーレイで色味補正

オーバーレイレイヤーを追加し、全体に緑色をのせました。

P O I N T !

階段の光と影

日中の場合、基本的に階段の踏み面に光が当たって一番明るくなり、一方、壁と側面の交わった角には強い影が落ちます。

強く光が当たっている箇所、影が落ちている箇所の明暗のコントラストを強調しながらブラシで加筆していきます。

光の効果を極端に表現しました。階段上部にはエアブラシでスクリーンレイヤーを追加し、空気感の演出を加えました。

POINT!

ブラシを使い分ける

階段の側面と踏み面の境界に、ざらついた形状のブラシを使用することによって、素材感を損なわないように加筆しています。一方、階段上部の踏み面があまり見えない場所には、ペンツール等の細かい描画が得意なツールを使用しています。

13 木造の建造物

木造の建築物の表現は、木目の方向を意識してブラシ加筆していきます。木材の裁断面にできるささくれやバリ等の表現を誇張するのもよいでしょう。

板壁

板壁は文字通り、裁断加工された木材の組み合わせにより構成されています。組み合わされたそれぞれの木材の木目の向きに注意して、全て同じ方向にブラシのタッチを入れてしまわないように気を付けます。

❶元写真を開く

元となる写真を開きます。それぞれの木材によって木目の形に違いがあるのが分かります。

❷オーバーレイで色味調整

オーバーレイレイヤーでオレンジ系の色をのせ、少しあたたかみのある木の色に調整しました。

❸ブラシ加筆

木材それぞれの木目の方向を意識してブラシで加筆します。それぞれの木のキワの部分に明るめの色を置き、輪郭を分かりやすくしています。

❹スクリーンレイヤーでなじませる

左奥側の木の色が少し濃いため、スクリーンレイヤーを追加して全体の調和をとりました。以上で終了となります。

➡ 柱

直方体の柱が画面上に2面入る場合、面による陰影の差を意識します。裁断面のささくれ等の細かいディテールを描き加えて、質感を誇張するのもよいでしょう。

①元写真を開く

元となる写真を開きます。

②オーバーレイで色味調整

板壁と同様、オレンジ系の色をオーバーレイレイヤーで追加しました。

③ブラシ加筆

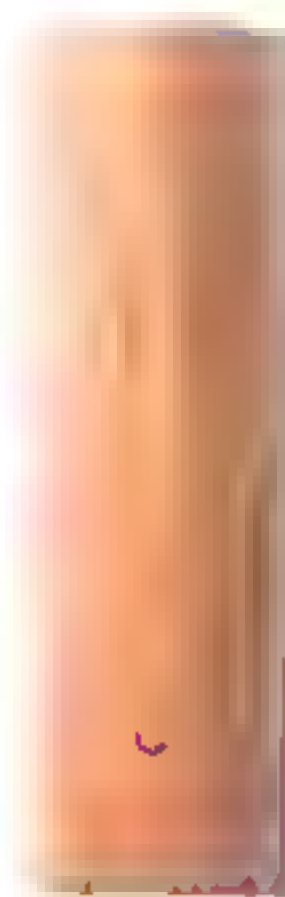
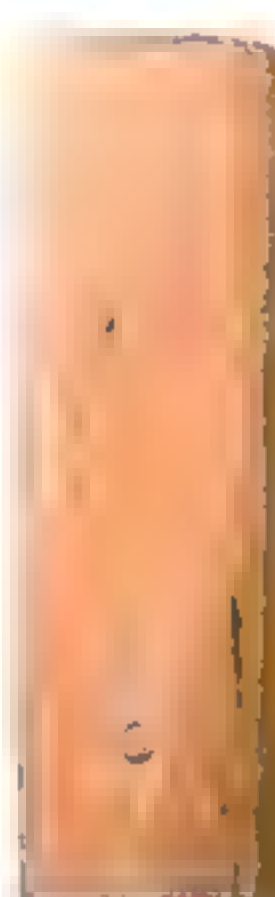
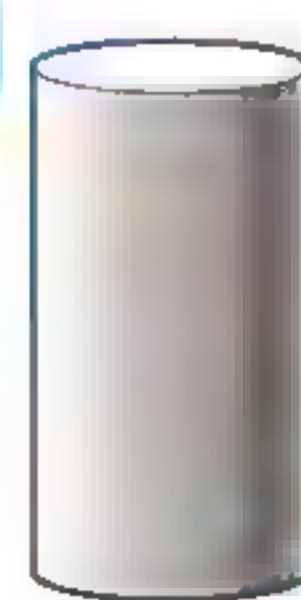
縦の木目の方向を意識して加筆します。シャープな部分を残しておき、リアリティを損ねないようにします。

④細かいディテールを描き込む

裁断面のささくれている箇所や溝にあたる部分をペンツール等で描き加えます。以上で終了となります。

POINT!

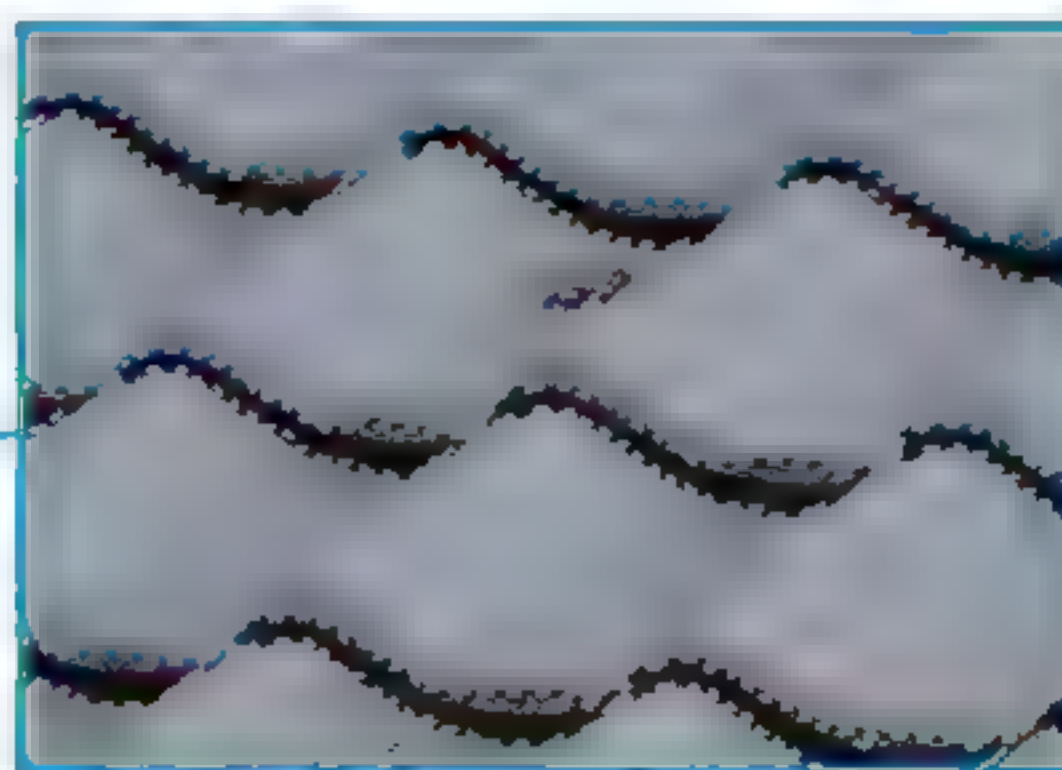
円柱の表現

円柱の場合でも、面を意識して陰影を付けると立体感を出しやすいです。木目の向きに合わせ、縦方向にオイルパステルブラシ（43ページ参照）等で加筆します。

光源と反対側に反射光を入れます。屋外にある柱の想定なので、空の色をスクリーンレイヤーで追加して反映しました。

瓦屋根

瓦屋根のように規則的で比較的汚れが見えにくいモチーフは、1枚1枚丁寧に加筆すると骨が折れます。色味の調整と特に目立つ部分の加筆、ハイライトの追加等でイラスト風に調整していきます。

元となる写真を開きます。全体の色の暗さを修正し、瓦屋根の上にのっている落ち葉等を処理していきます。

オーバーレイレイヤーを追加し、全体に青色を薄くのせました。

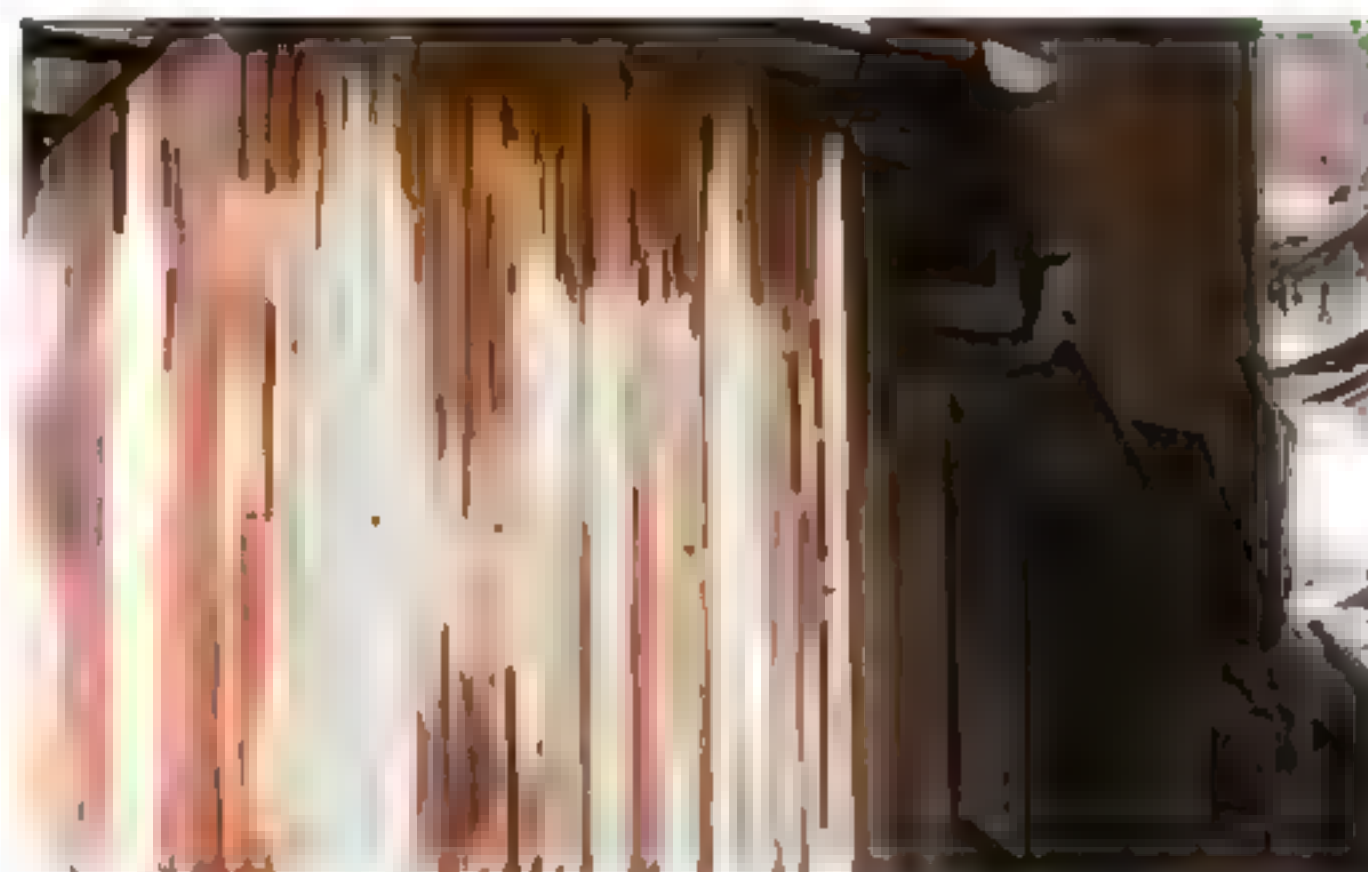
瓦の立体感を意識して加筆していきます。

瓦の明るい部分を［自動選択ツール］で選択したり、そこから［選択範囲を反転］により落ち葉や瓦の影だけを選択するようにすると、ブラシ加筆の際に便利です。

光が特に当たっている位置に、さらに明るい水色を硬めのブラシで置いていきます。

奥の街並みにぼかし効果を加え、遠近を強調しました。

トタン壁

トタン壁は劣化の影響を受けやすいモチーフです。裁断面やビスなどの加工跡からサビが広がり、もろくなっている様子を表現します。トタンの向きに合わせてブラシで加筆していき、密度を簡略化します。

トタンは経年劣化によりコーティングがはがれ、サビや破損が目立ちやすいモチーフです。

トタンの溝に合わせ、縦向きにブラシをタッチしていきます。細かすぎるサビを簡略化します。

トタンを留めているビスを加筆します。

建物の奥側にスクリーンレイヤーを追加し、遠近感を演出しました。

POINT

加筆が特に必要なモチーフ

規則性のあるモチーフは、FotoSketcher等のフィルター機能では形状ががたがたになりすぎてしまったり、ワンクリックでの処理が難しいです。近景になるほど地道な加筆処理が必要になることもあります。

14 コンクリートの建造物

屋内や屋外のあらゆる場所で使用されているコンクリート。用途や環境によって汚れの付き方や表面の形状に違いが見られます。

コンクリートの壁

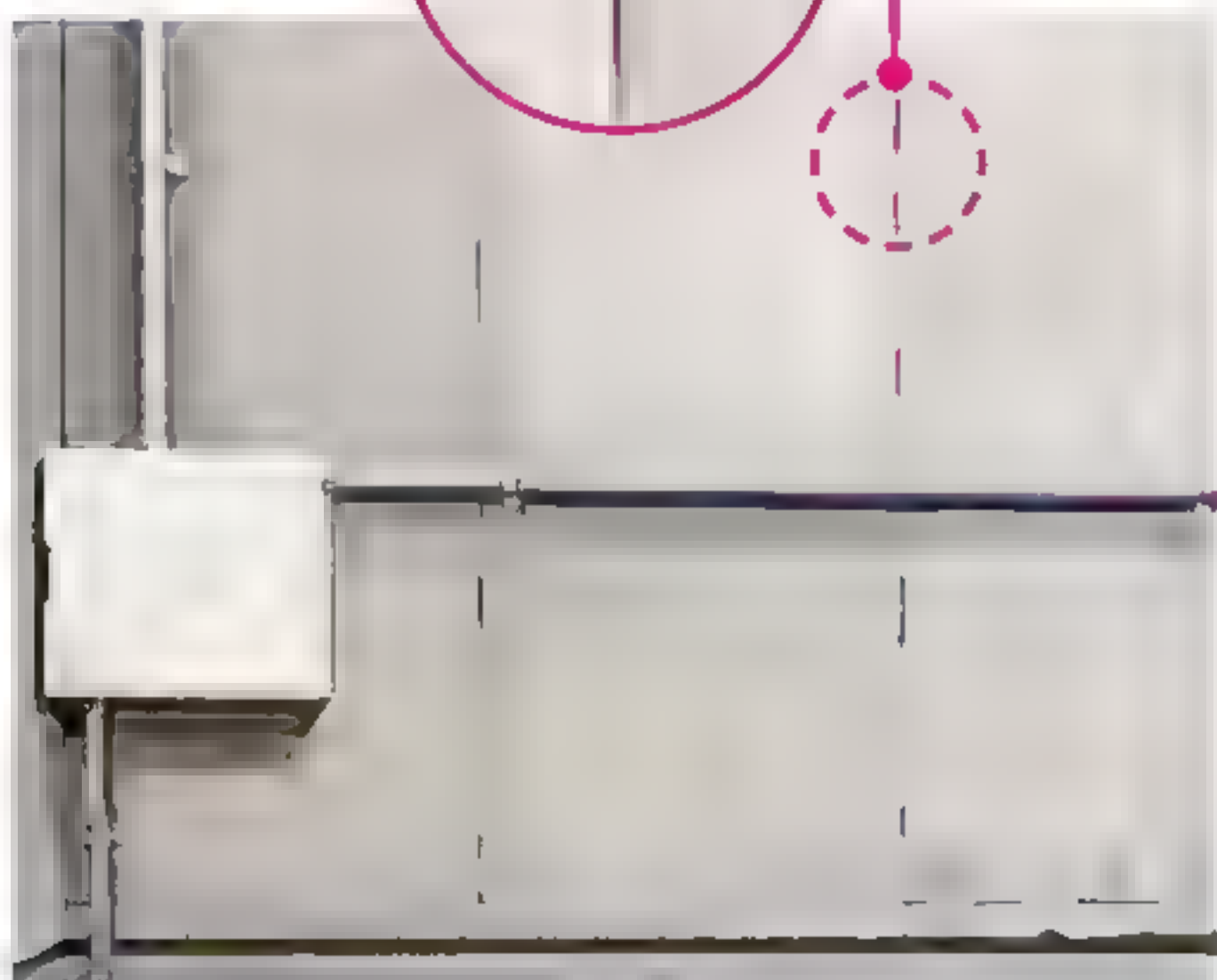
コンクリートの壁には、汚れや施工時の型枠の跡が見られます。これらの要素をほどよく残して加工していきます。

①元写真を開く

元となる写真を開きます。室内のコンクリート壁の写真です。

②オーバーレイで色味調整

室内のコンクリートは冷たいイメージがあるため、オーバーレイレイヤーを追加し、水色を全体にのせました。

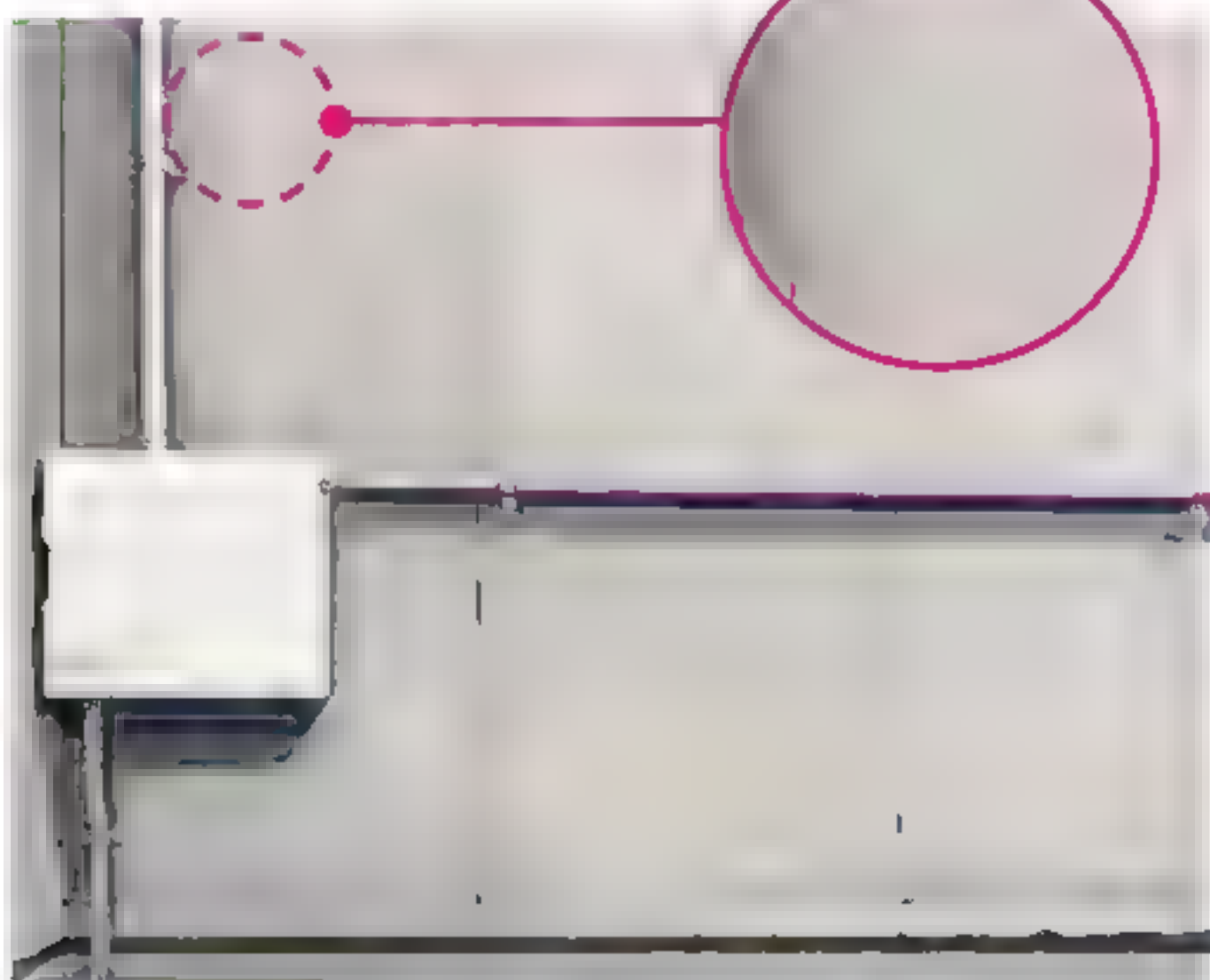
③ブラシ加筆

コンクリートの溝部分はあまりディテールをつぶしすぎない程度にブラシで加筆を行います。汚れも要所要所で残しておきます。

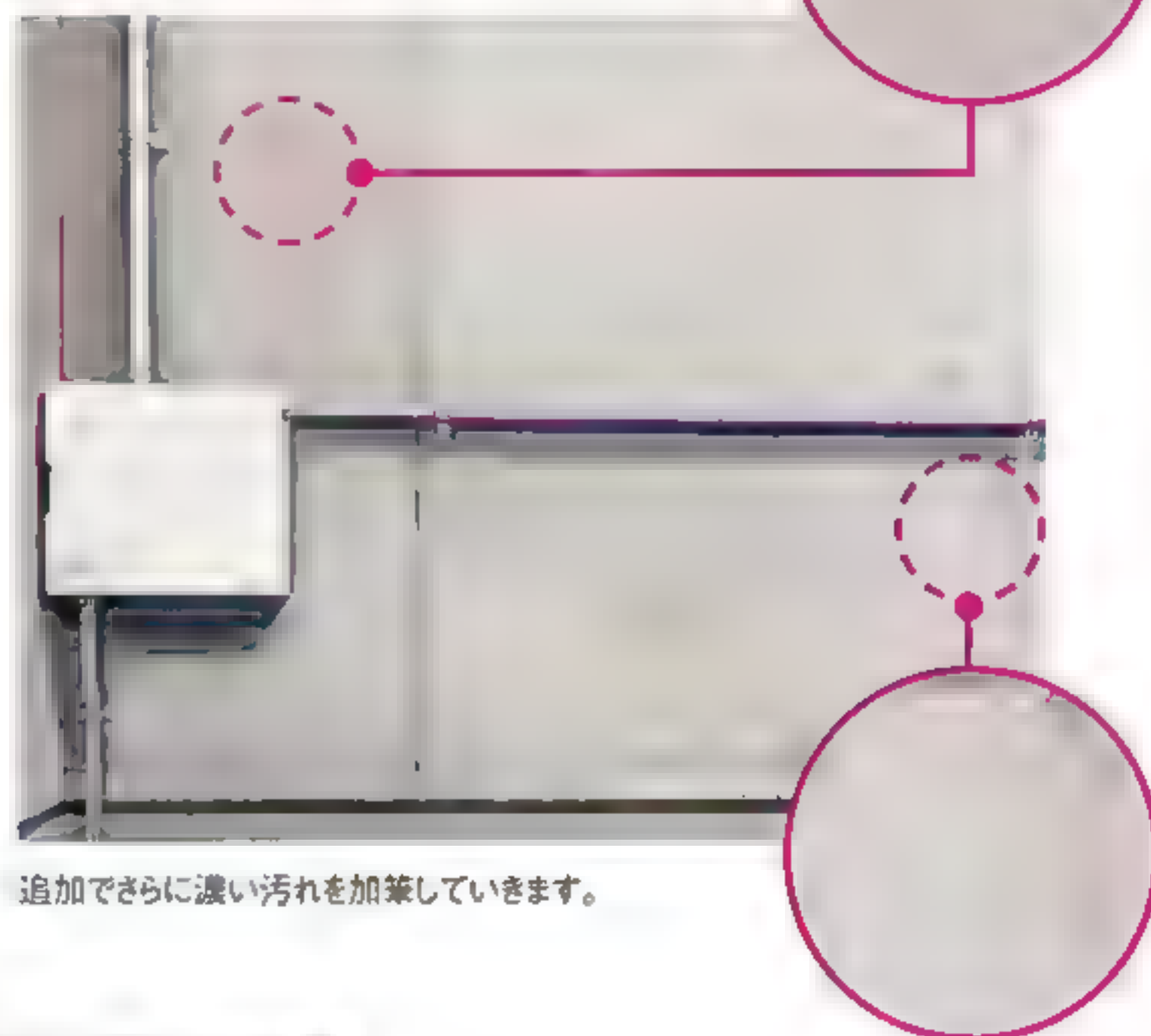
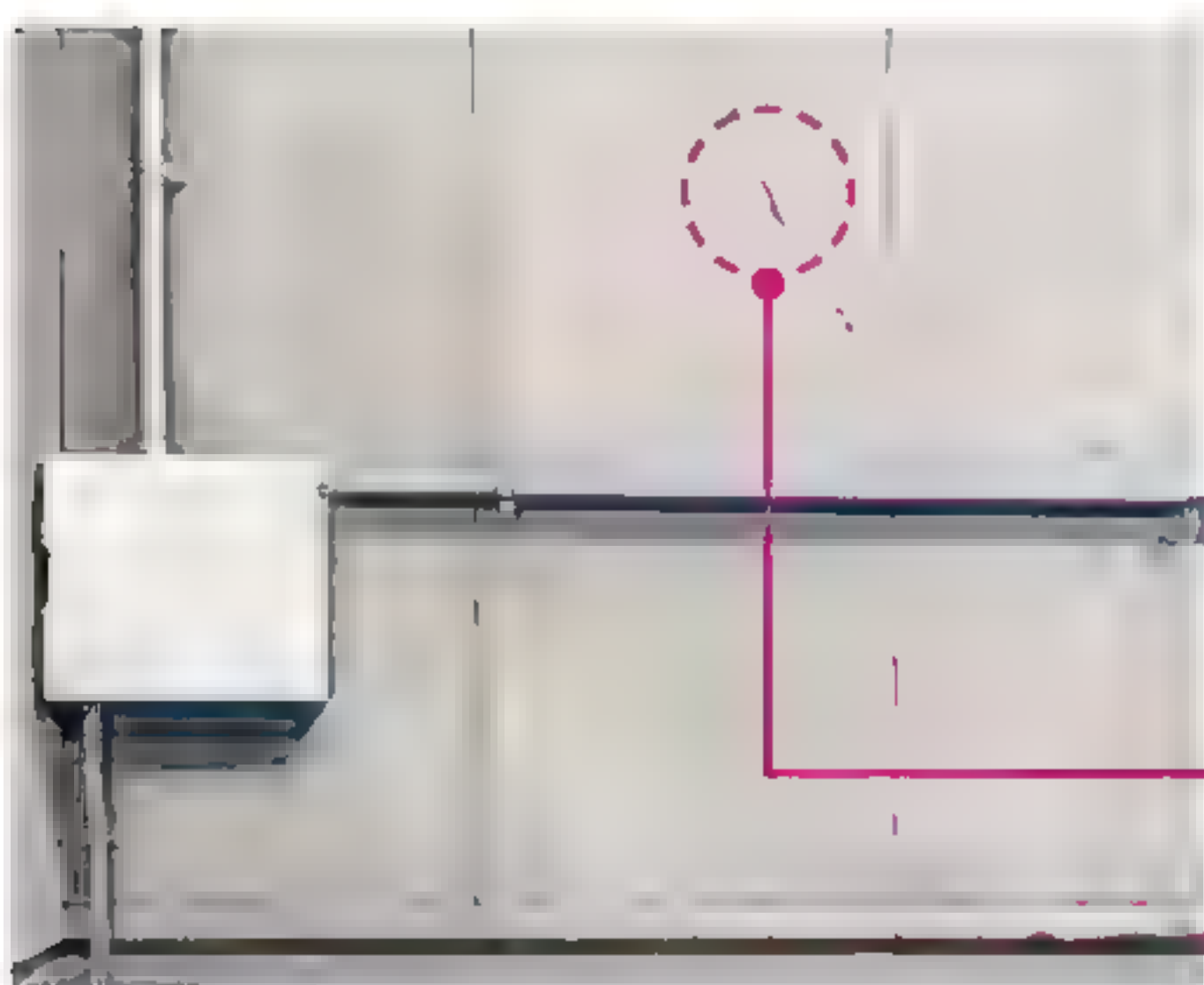
④[illegible]

影にあたる部分に水色をオーバーレイレイヤーで追加し、イラストらしい空気感の演出を加えました。

汚れ・ひび割れ

コンクリートには、表面に白い生成物が現れたり（白華現象）、表面気泡が出たり、ひび割れが起こったりします。これらの要素を適度にとり入れ、リアリティを演出します。

❶壁の汚れの加筆

コンクリート壁に明るめの色を加えて塗装のムラを表現します。

❷さらに汚れを加筆

追加でさらに濃い汚れを加筆していきます。

❸ひび割れを加筆

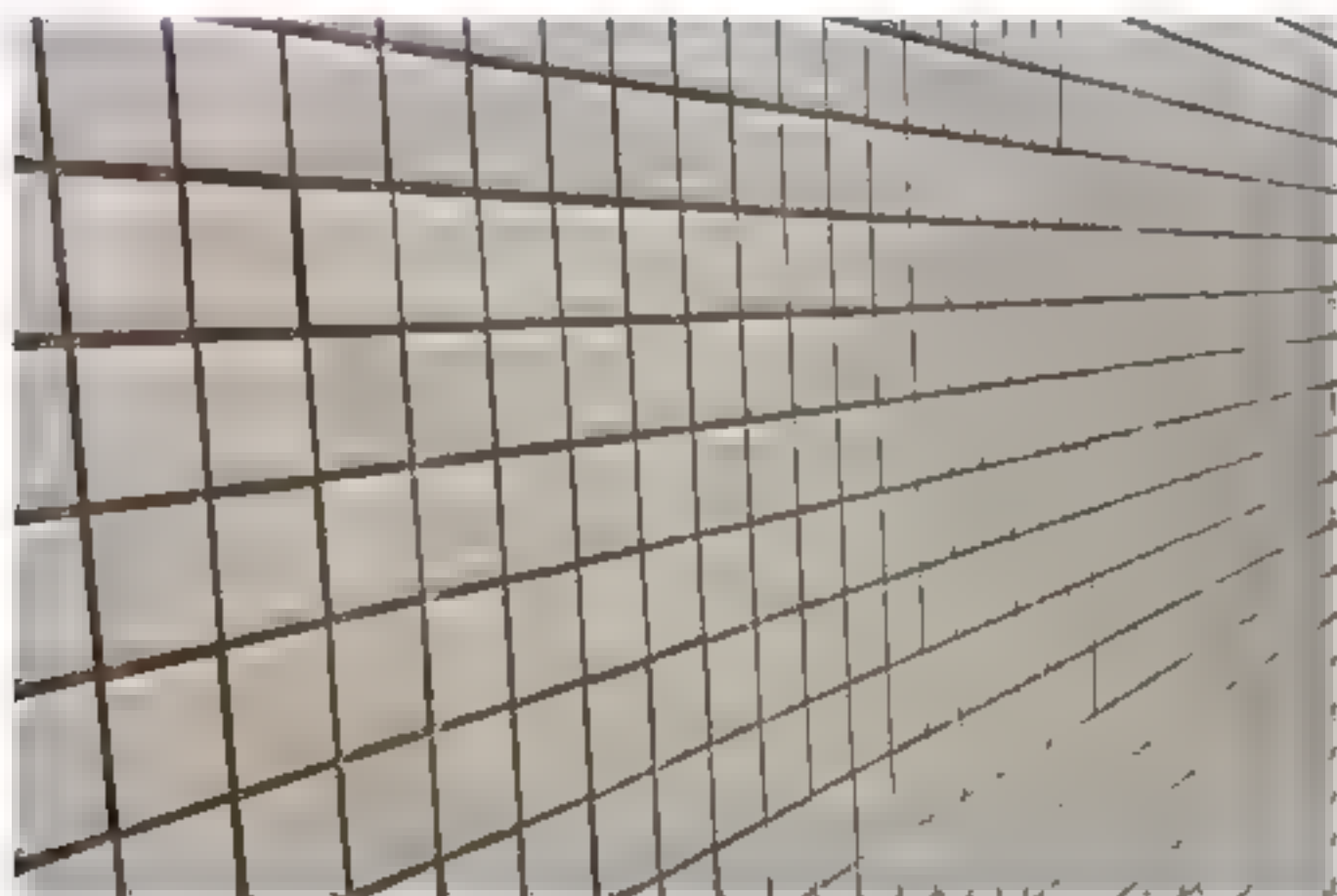
ペンツール等でひび割れを加えます。ひび割れは、1色で表現せずに、溝の深さの違いを意識して描いていきます。

❹光の演出を追加

室内の想定のため、上部に蛍光灯の光の影響を加算（発光）レイヤーで加えました。以上で終了となります。

タイル壁

タイル壁は、規則性を持って並べられていて形状の劣化も目立たないため、加筆処理が大変なモチーフです。パースがついた壁の場合、近景の目につきやすいタイルを中心に加筆を行います。

❶元写真を開く

元となる写真を開きます。

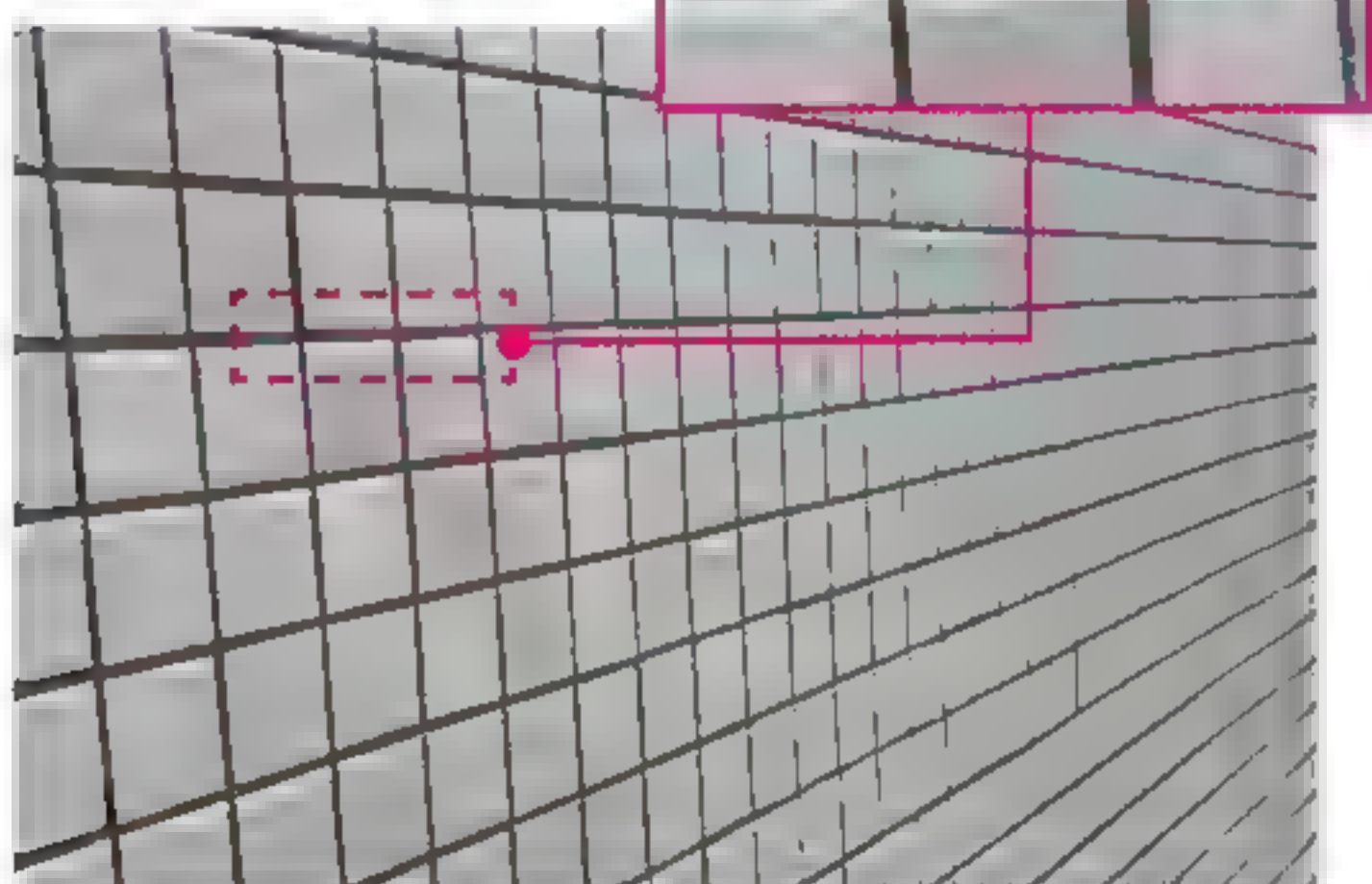
❷オーバーレイで色味調整

オーバーレイレイヤーを追加し水色をのせます。タイルの冷たさの強調にもなります。

[illegible]

手前のタイルを中心に、汚れの目立つ箇所を塗りつぶしていきます。タイルごとに少し色を変えて色幅を持たせます。

❹溝を描く

溝も同じように手前を中心に塗っていきます。目立つ白い汚れを消していくイメージです。

❺ハイライトを描く

タイルの光が一番当たっている明るい部分にハイライトを描いていきます。こちらも奥まで描画する必要はありません。

❻スクリーンレイヤー

右奥側にスクリーンレイヤーを追加し、水色をエアブラシで入れて空気感を演出しました。以上で終了となります。

ダクト・配管

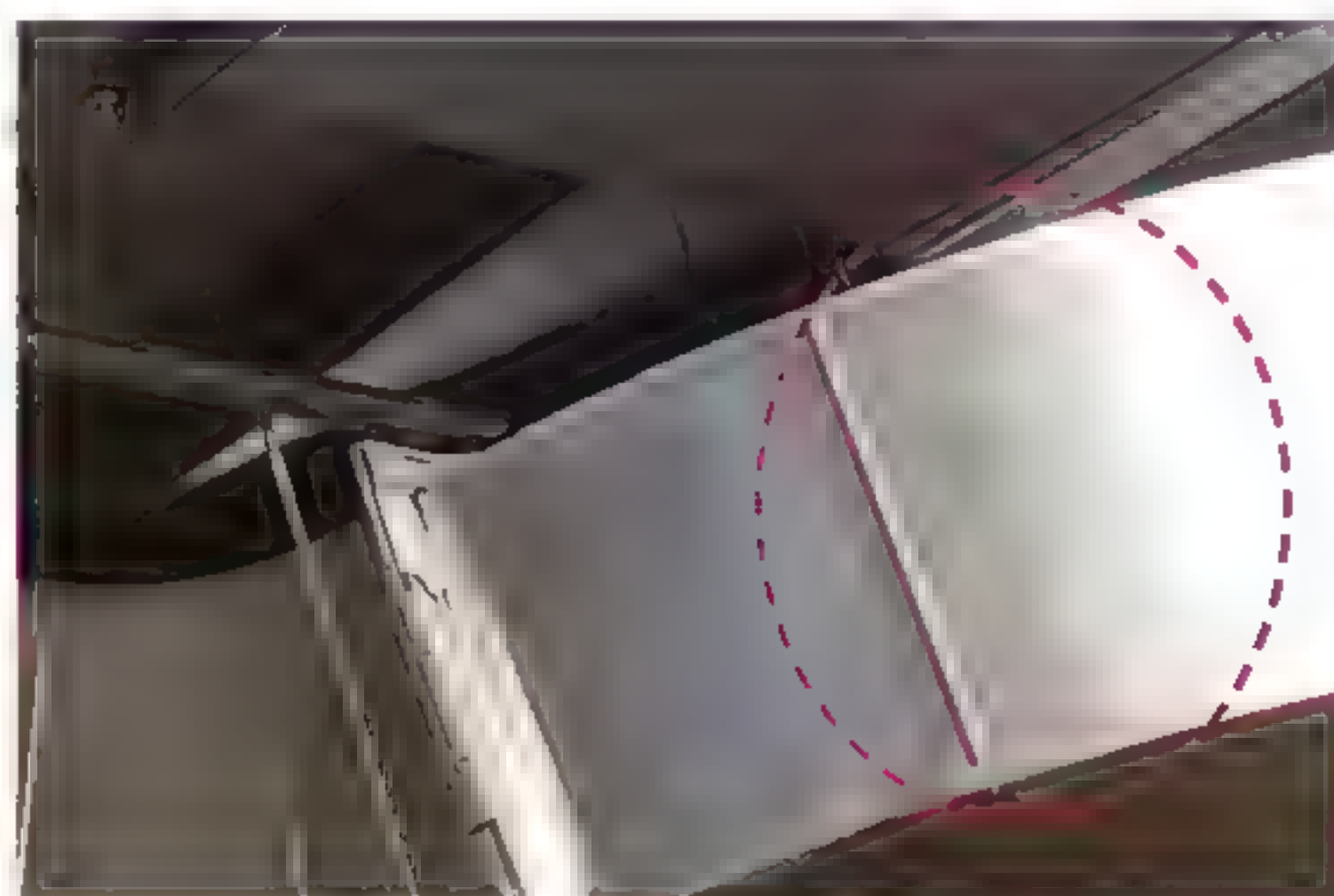
ダクトや配管は光の影響を特に受けやすい素材です。光の当たっている箇所は視線を集めやすいので、特にその部分にブラシのタッチを残して調整します。

元となる写真を開きます。

明暗を強調するため、トーンカーブを下に曲がった弓形にし、コントラストを高くしました。

ブラシで加筆していきます。蛍光灯の光の影響を強く受けている部分には黄色系の色を置いています。

POINT

ブラシの筆感を強調すべき箇所

前述のように、光の影響を強く受けている箇所は目に留まりやすいため、その箇所にブラシで描いた筆感を残しておきます。

15 ガラス窓

透明感を持たせてガラスの向こうの要素を透かして見せたり、逆に反射による表現を入れるなど、ガラスの窓は情報量をコントロールしやすいモチーフです。

窓の内側

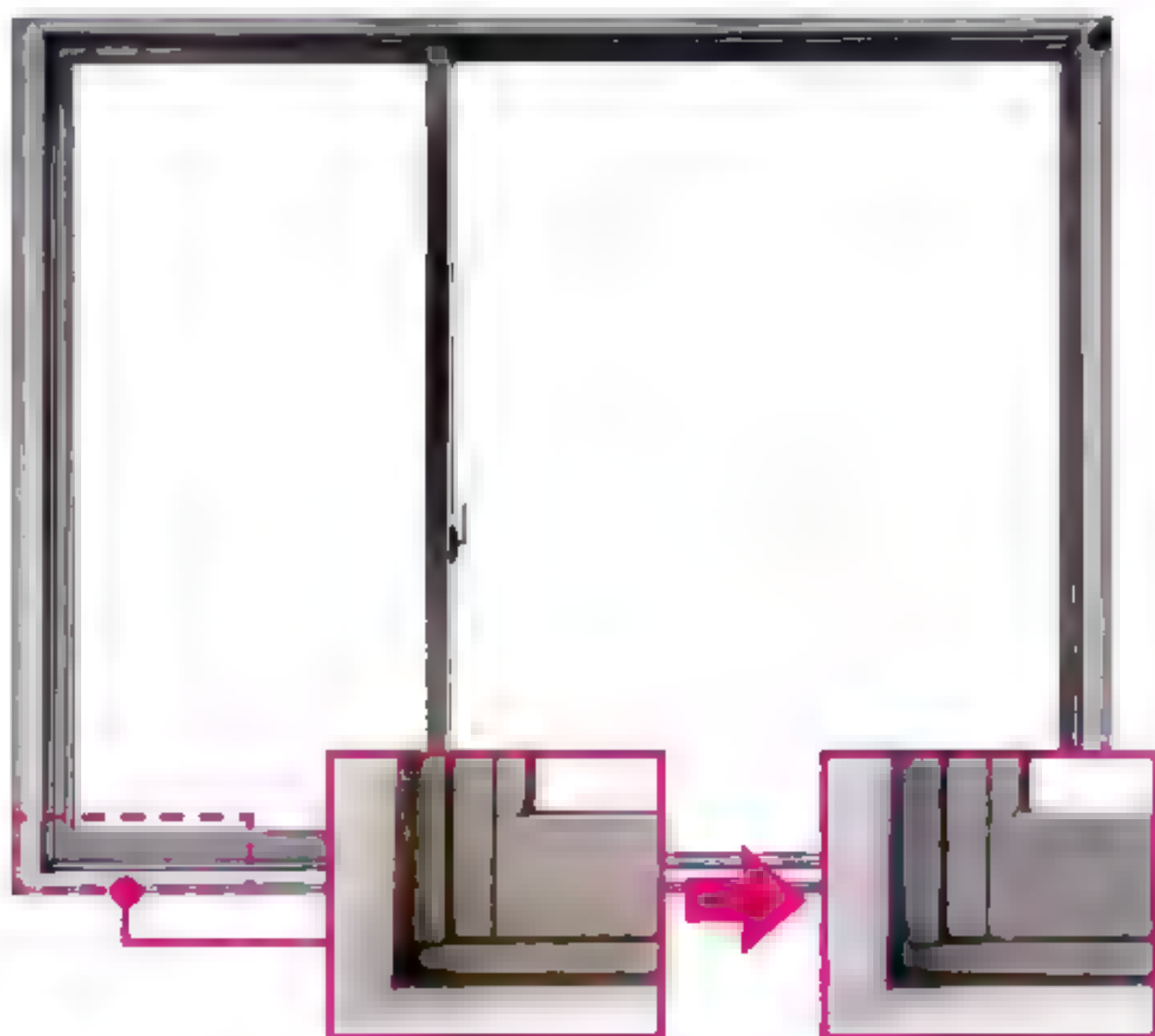
窓枠のアルミサッシ部分は、光の影響を受けやすいので、きれいなグラデーションを意識します。また、窓枠の厚みや立体感を損なわないように調整します。

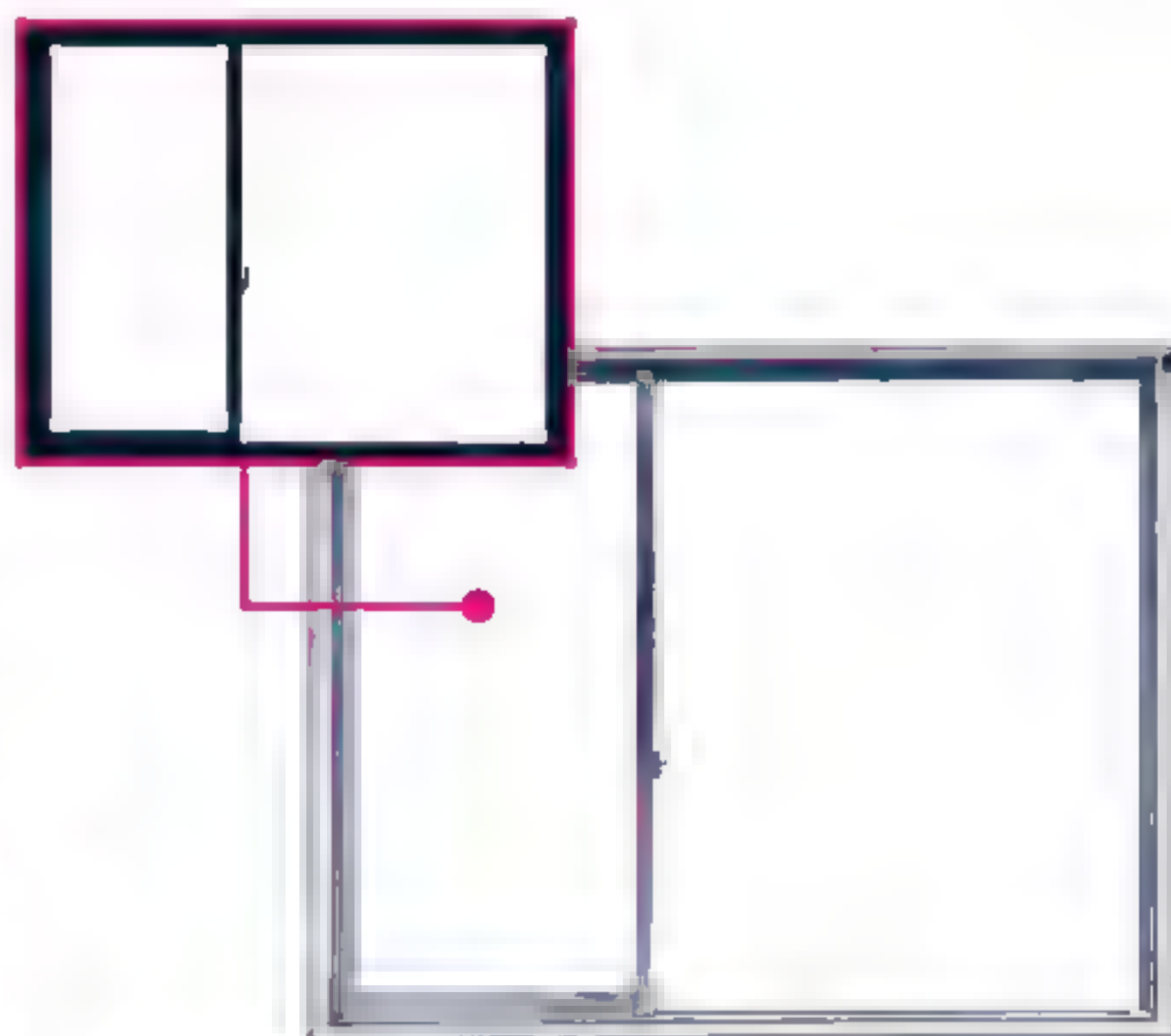
❶元写真を開く

元となる写真を開きます。よく見ないと分からないレベルですが、細かい汚れがあり、また全体の色味もくすんでいます。

❷オーバーレイで色調補正

オーバーレイレイヤーを追加し、全体に水色をのせました。

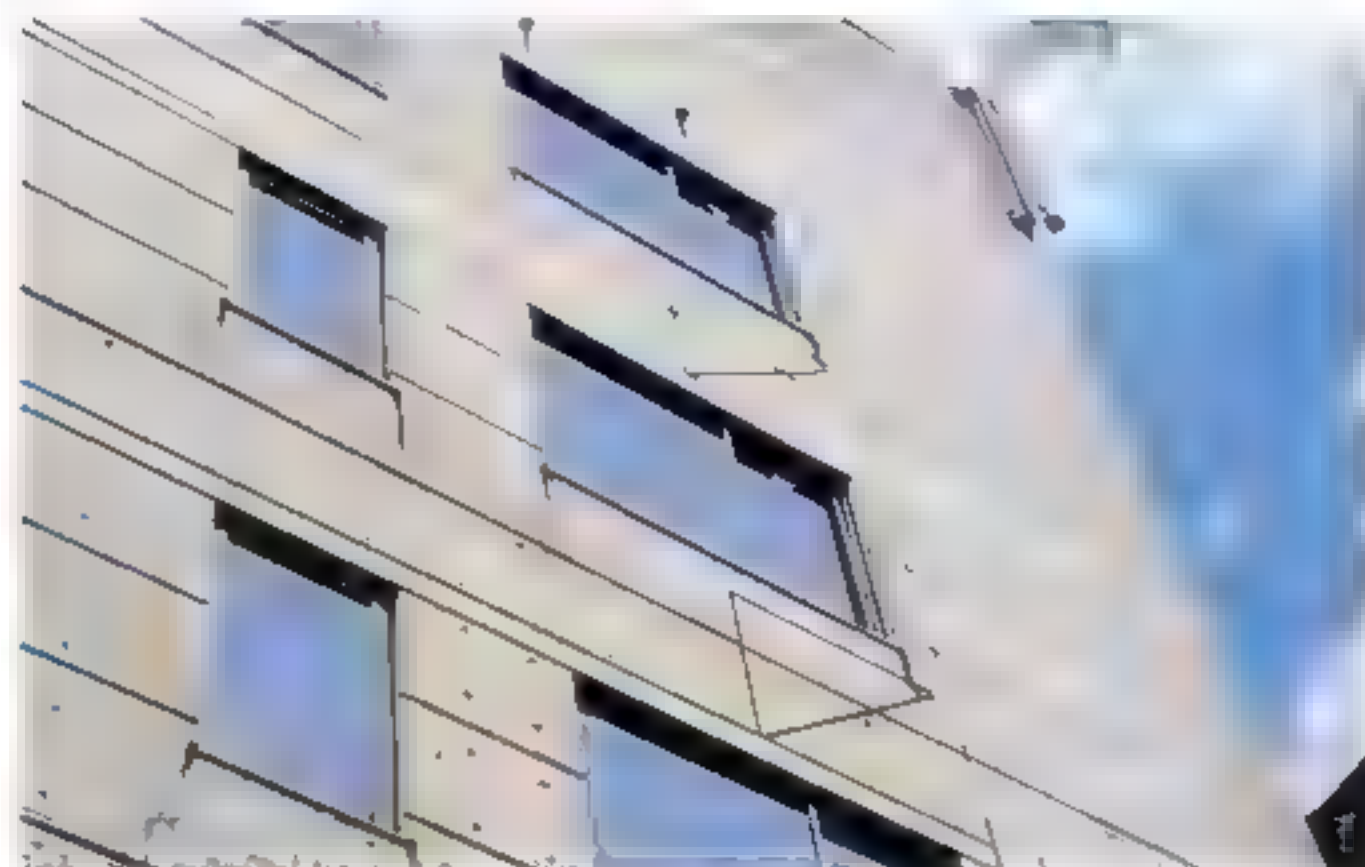
❸ブラシ加筆

汚れを消してきれいなグラデーションにする、という意識で加筆していきます。ハイライト部分には直線ツールを使うのも便利です。

❹演出効果を追加

青空の色味が窓にも影響されているように演出します。窓ガラスに近い位置ほど光の影響を強く受けるように、加算（発光）レイヤーを追加し、エアブラシ等で光を追加します。

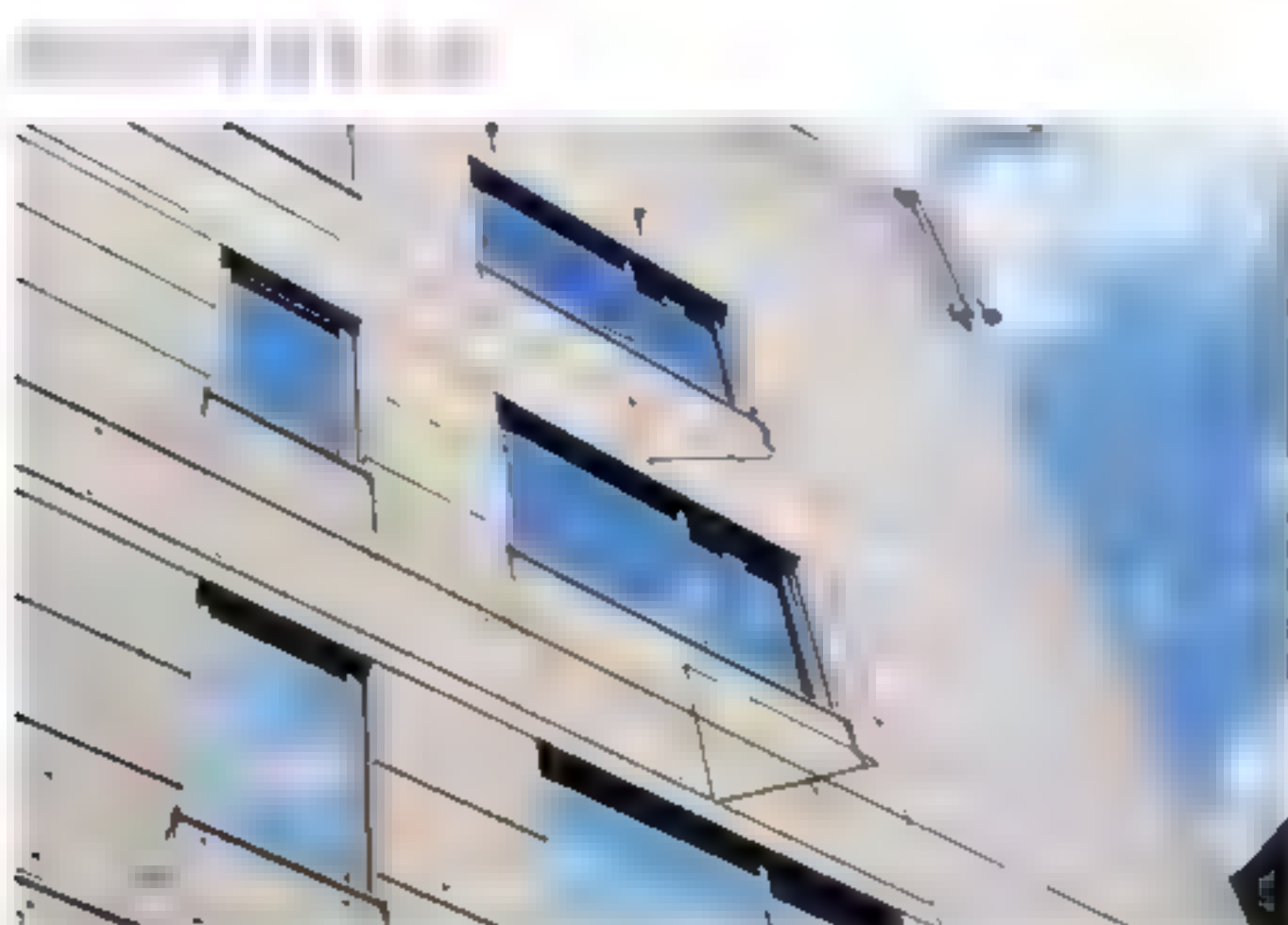
窓の反射

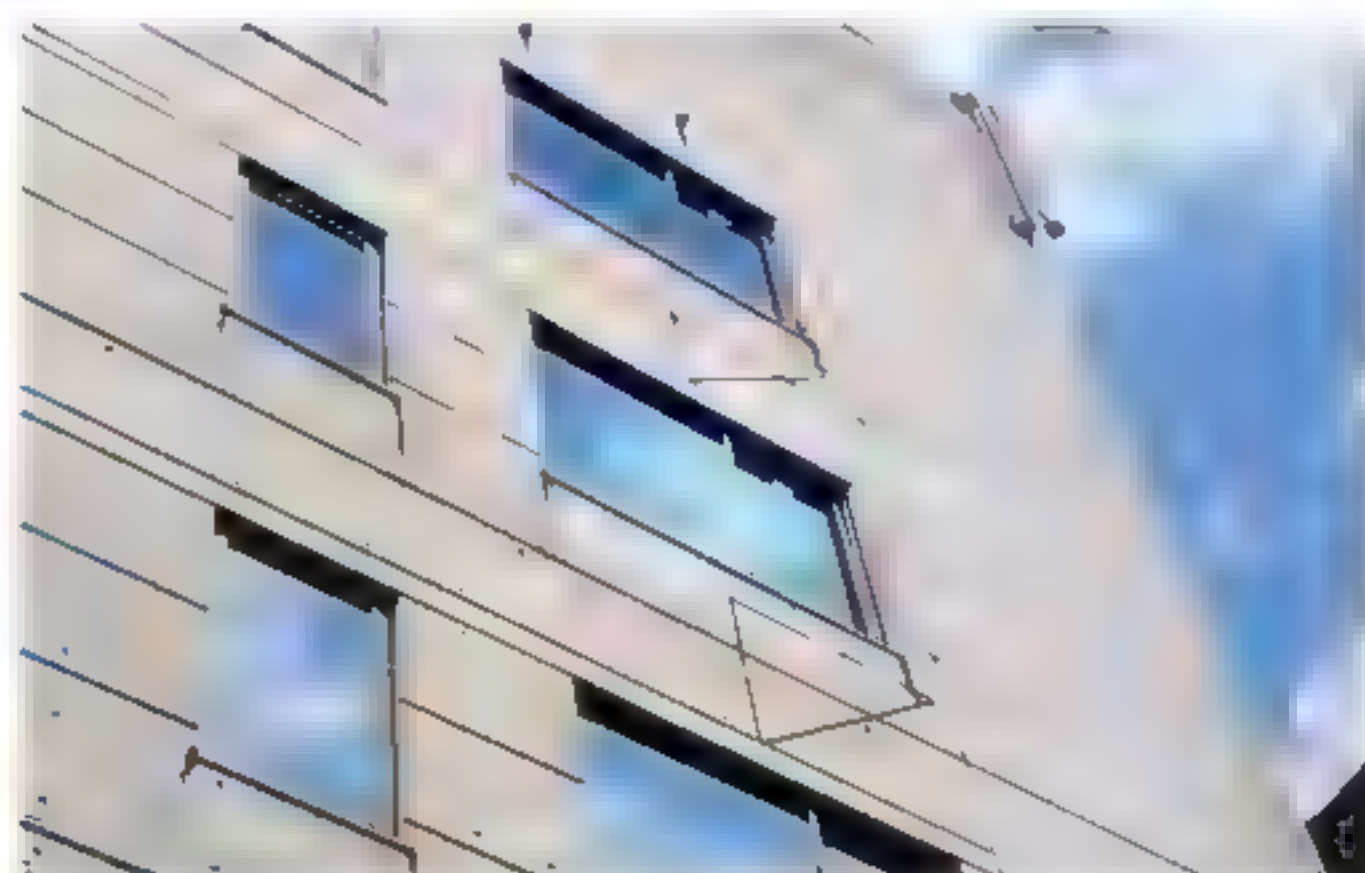
特に外が晴れている場合は、空の反射の影響を強く受けて窓があざやかになるように誇張します。ここでは青空の写真を窓ガラスに合成して表現していますが、窓ガラスにベタ塗りを行ったのち、グラデーションをかけるだけでもイラストらしい仕上がりになります。

❶元写真（空のみ合成）

元となる写真を開きます。青空の反射を窓に反映させていきます。

❷窓をベタ塗り

窓をベタ塗りします。少し室内の透け感も表現したいので、加筆するレイヤーの不透明度を80%程度に下げました。

[illegible]

青空の写真を開き、窓のベタ塗りレイヤーにクリッピングマスクを作成します。

❹太陽光を追加

さらに加算（発光）レイヤーを追加し、エアブラシで太陽光を加筆しました。以上で終了となります。

P O I N T !

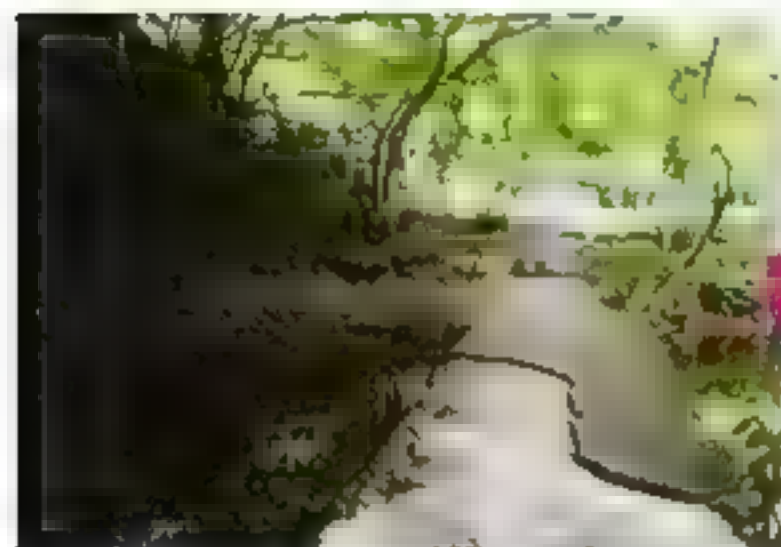
人工物をより簡単に描くテクニック

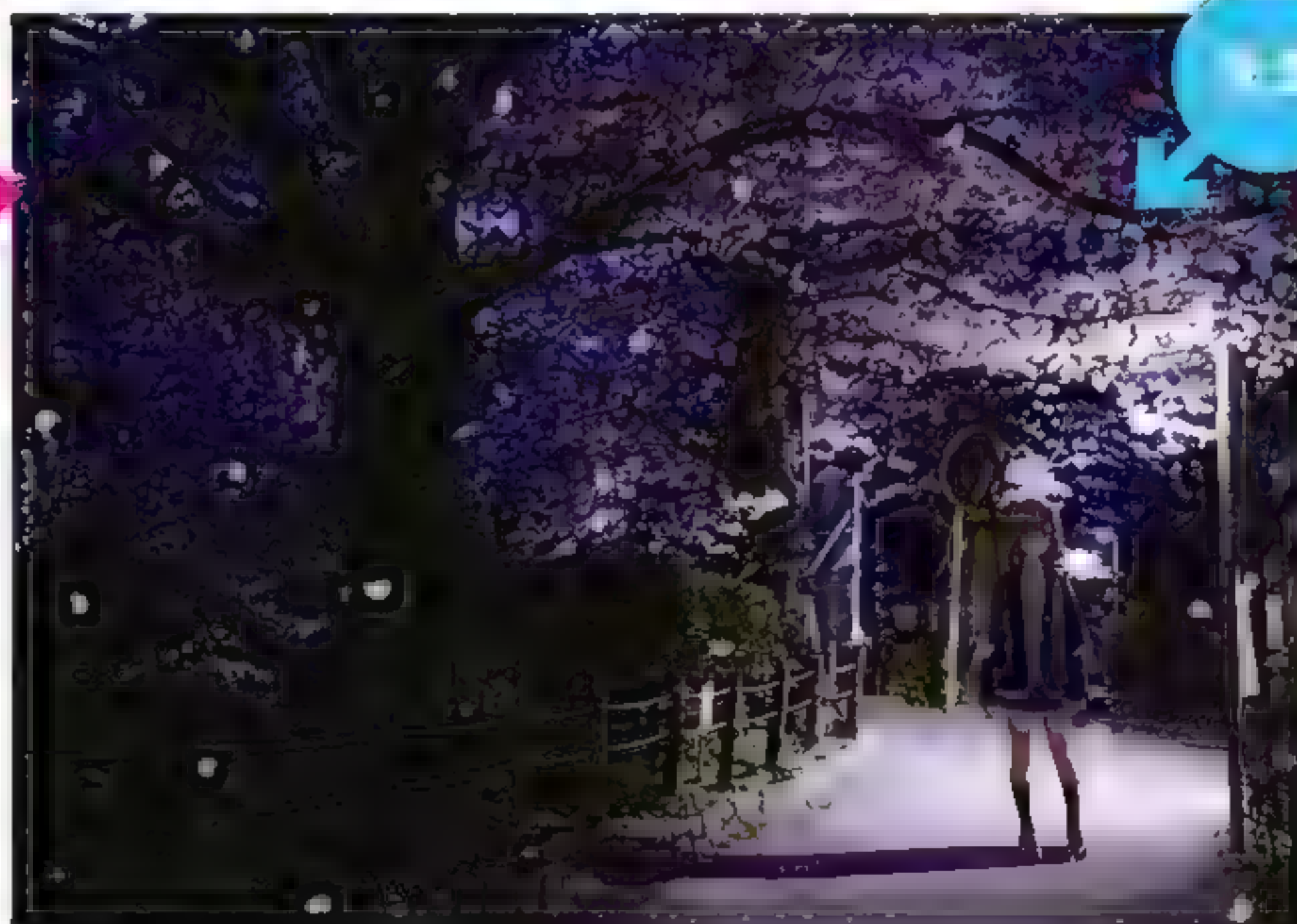
直線で構成されている人工物のモチーフは、直線ツールや曲線ツールを使用すると楽に加筆できます。今回の窓では、ハイライトや影の描き足しに使用しました。

16 陰影の付け方

元となる写真の光源に合わせ、陰影を調整・加筆します。陰影を加えることによって、より画面にメリハリが生まれます。また、環境に合わせて影色の彩度を高く調整することにより、イラストらしさが演出できます。

「影」の入り方（道路や壁など）

新たに陰影を描き足す場合、光源の方向に矛盾が生じないよう気を付ける必要があります。光源を変更したり追加しない限り、基本的に影の当たり方は変わらないため、色味や明るさ等の調整を行うことがメインになります。

木々等に囲まれたシチュエーションの場面では、元写真にはない木の影を追加しても違和感は生じにくいです。影色は環境に合った色を乗算レイヤーで追加しています。

キャラクター等、元の写真にない要素を描き加える場合、環境光の光源に合わせた影の入れ方をする必要があります。

➡「陰」の付け方（柱・木の幹など）

屋外にある木の柱の陰影を調整していきます。天候は晴れという設定のため、青空の影響を陰色に反映させた調整を行います。

❶元写真を開く

元となる写真を開きます。

❷トーンカーブで明度

トーンカーブでコントラストを調整します。全体の明度を上げました。

❸オーバーレイで色味調整

前面に青色をオーバーレイレイヤーで追加します。

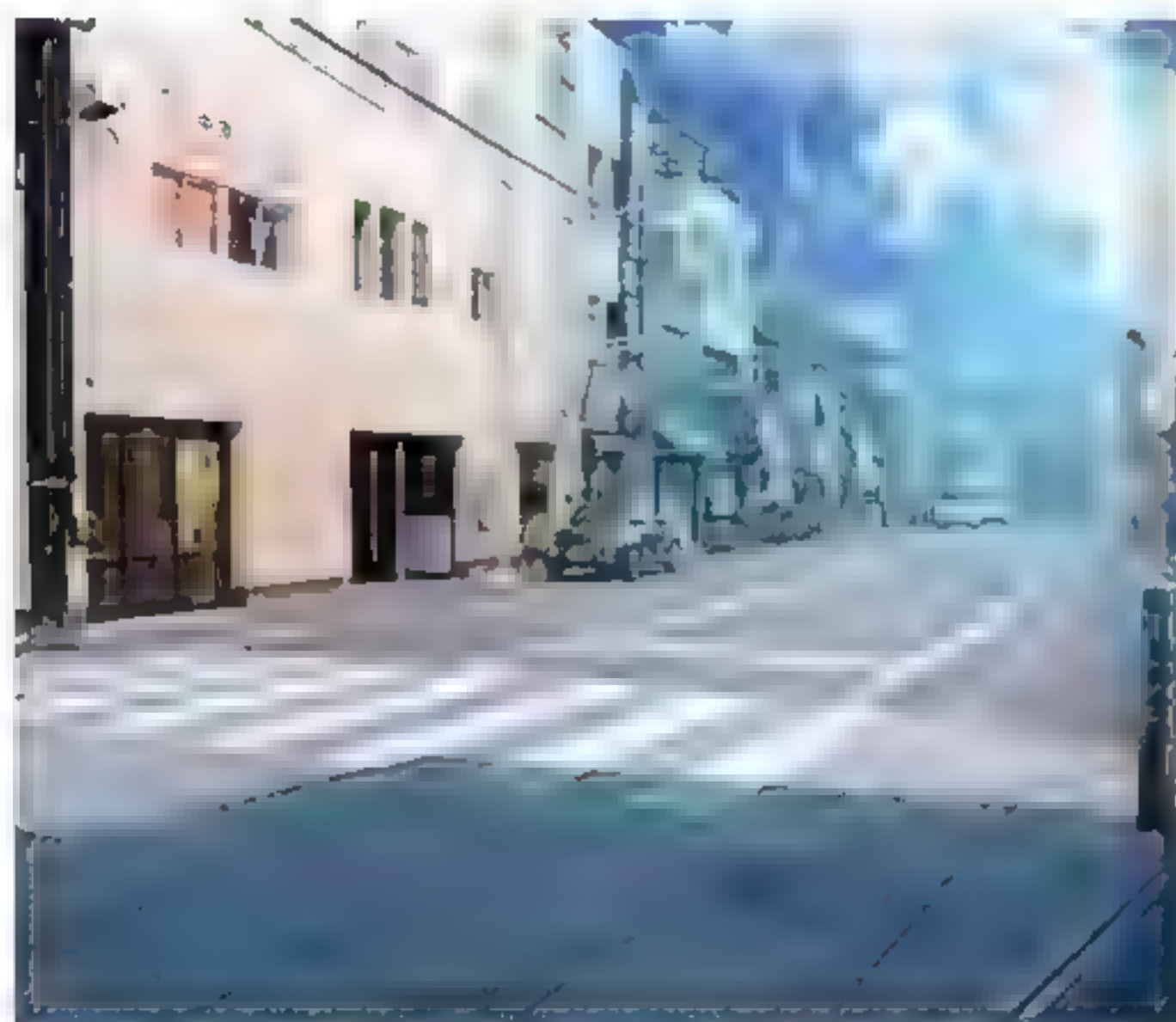
❹調和をとる

❸で作成したオーバーレイレイヤーにさらにクリッピングマスクで新たなレイヤーを追加し、青色の彩度のきつい箇所を緩和しました。

17 ライティング

イラストで環境光や反射光を表現する際、現実よりも強くあざやかにして演出します。元となる写真の光源に合わせ、光の演出の誇張や光源の追加を行います。また、写真を撮影した際にはともっていなかった明かりを加筆してもよいでしょう。

日差しの表現

日中の日差しは、雲の切れ間から光線の柱が放射状に降り注ぐ状態をイメージして入れていきます。明け方や夕方は上空に向かって光が出ることもあります。

画面右上から日差しを降り注がせたいと思います。

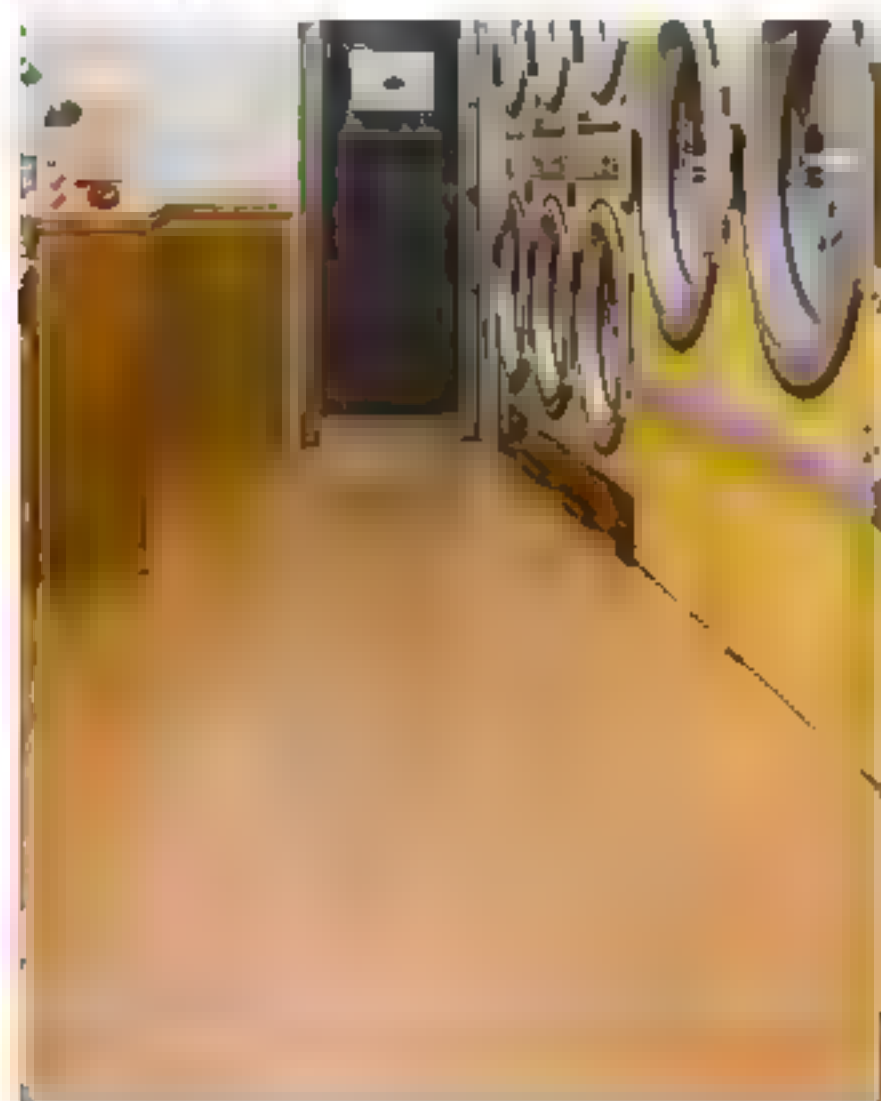
直線ツールを使い日差しを入れていきます。太い線と細い線を組み合わせます。

❸ぼかす

［消しゴム］ツール→［サブツール］パレットで［軟らかめ］を選択し、［ツールプロパティ］パレットで［硬さ］を小さく設定して、地上に近い位置の線を消していきます。

［フィルター］→［ガウスぼかし］を選択し、線全体にぼかし効果を与えました。その後、レイヤーの合成モードを［スクリーン］に変更し（42, 57ページ参照）、不透明度を下げました。以上で完成です。

反射の表現

反射した蛍光灯の光を強調し、よりツヤのあるフローリングに調整します。手前の床にも洗濯機の映り込みを追加し、反射の密度を上げます。

元となる写真を開きます。

［選択範囲］→［折れ線選択］ツールを使い、手前の洗濯機を選択後、コピー&ペーストにより複製しました。その後、［編集］→［変形］から、上下と左右を反転させます。

［編集］→［変形］→［自由変形］より、床のパースに沿うように下に複製した洗濯機の形状を調整します。

複製した洗濯機の下部の方をやわらかい消しゴムツールで削り、不透明度を下げ、さらにぼかし効果を加えてなじませました。

床全体に茶色系の色をオーバーレイレイヤーで追加し、床の色をあたたかみのある色に調整しました。

新規でスクリーンレイヤーを追加し、床の反射を加筆しました。エアブラシでざっくり入れ、さらに鉛筆ツールで細かい反射を描き込みました。以上で完成です。

18 木漏れ日

木漏れ日の効果を追加することにより、神秘的な印象を与えたり、背景をより美しく演出することが可能です。

光

日光が木などによりさえぎられると、葉っぱの隙間を通り抜けた光が細かく放射状に地面に向かって降り注いでいきます。木々に囲まれたロケーションでは、線状の光をランダムな太さで描画するとリアリティが出て、写真を加工した背景との調和もとりやすいです。

木漏れ日を当てたい写真を用意しました。あまり全体に光を当てすぎるとチカチカした絵になってしまうので、光を当てたいポイントを絞ります。

大まかに光を当てる位置を決め、光の効果を描画しました。レイヤーの合成モードを［スクリーン］にして、不透明度を下げ、地面に近い位置を少しやわらかい消しゴムで削ります（80ページ参照）。

さらに細かい光の効果を追加して演出を強調します。

光が降り注いでいる箇所の地面に光の効果を追加しました。やわらかめのブラシで加算（発光）レイヤーで作成しています。以上で終了となります。

葉の影

天候や時間帯により、葉が地面に落とす影の角度や距離が変わってきます。また、地面からの距離が離れるほど、影のディテールや輪郭があいまいになります。

画面右側の植木の下に影を落としていきます。

影になる葉のシルエットを単色で描きます。枝ブラシ（[デコレーション] → [草木] → [枝葉] など）を利用するのもよいでしょう。

レイヤーを乗算モードに変更し、自由変形ツールでパースに合わせ変形させます。また植木にかぶさっている箇所を消しゴムで削除しました。

[フィルター] → [ぼかし（ガウス）] により、ぼかし効果を加えて終了です。

POINT!

高い木の影はどう描くか

背の高い木の場合も同様の手順で作成可能ですが、地上から距離が離れるということは、時間帯にもよりますが、影のディテールがよりあいまいになり角度も斜めになったりします。

ほどよく影の隙間を作ると、絵に見どころも増やせてよいと思います。

19 花びら・落ち葉・雪

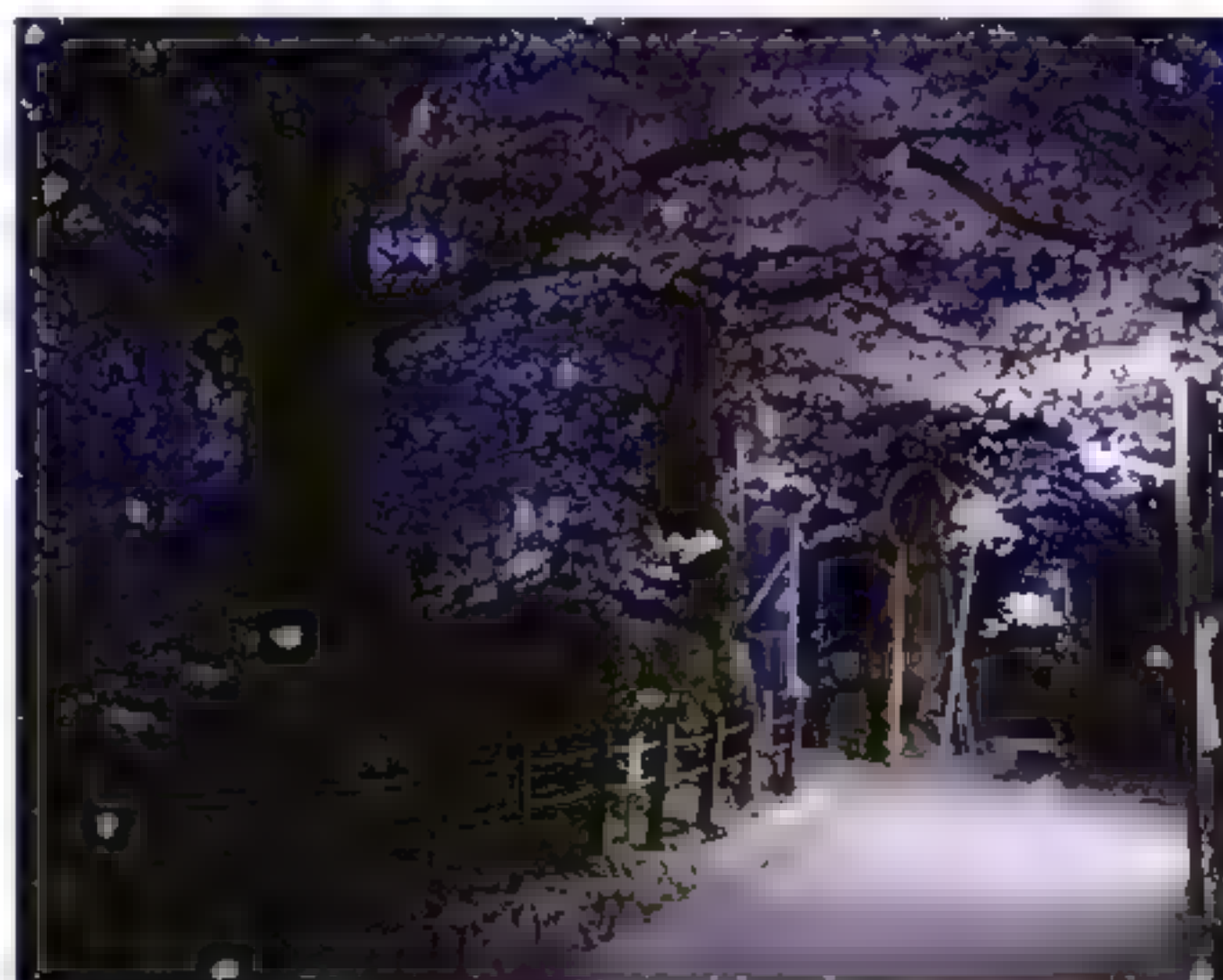
花びらや雪など宙を舞っているモチーフは、絵に動きを出すことができ、ドラマチックな演出に効果的です。また、落ち葉のような地面に散っているモチーフは、画面の情報量を増やす効果があります。

花びら（桜）

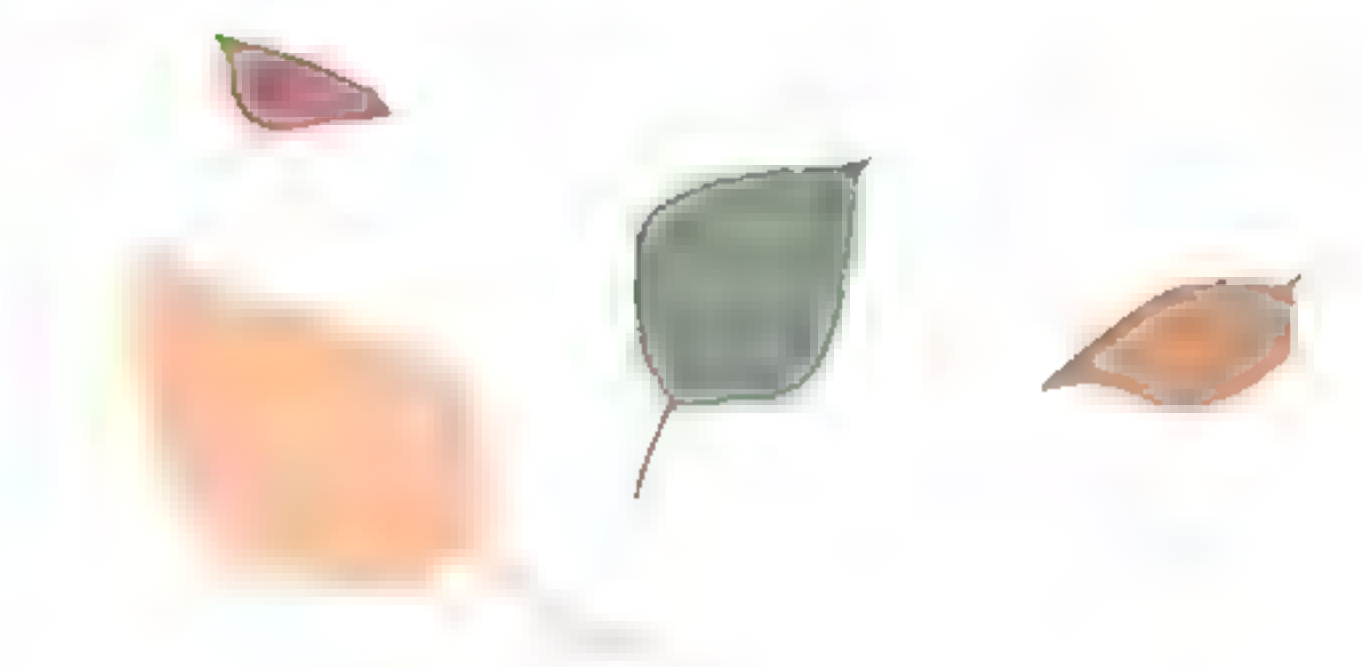
ひとくちに花びらといっても、ひらひらゆっくりと舞い落ちるものもあれば、花吹雪のように激しく乱れ舞い散るようなものもあります。描きたいシーンに合わせて選択するとよいでしょう。

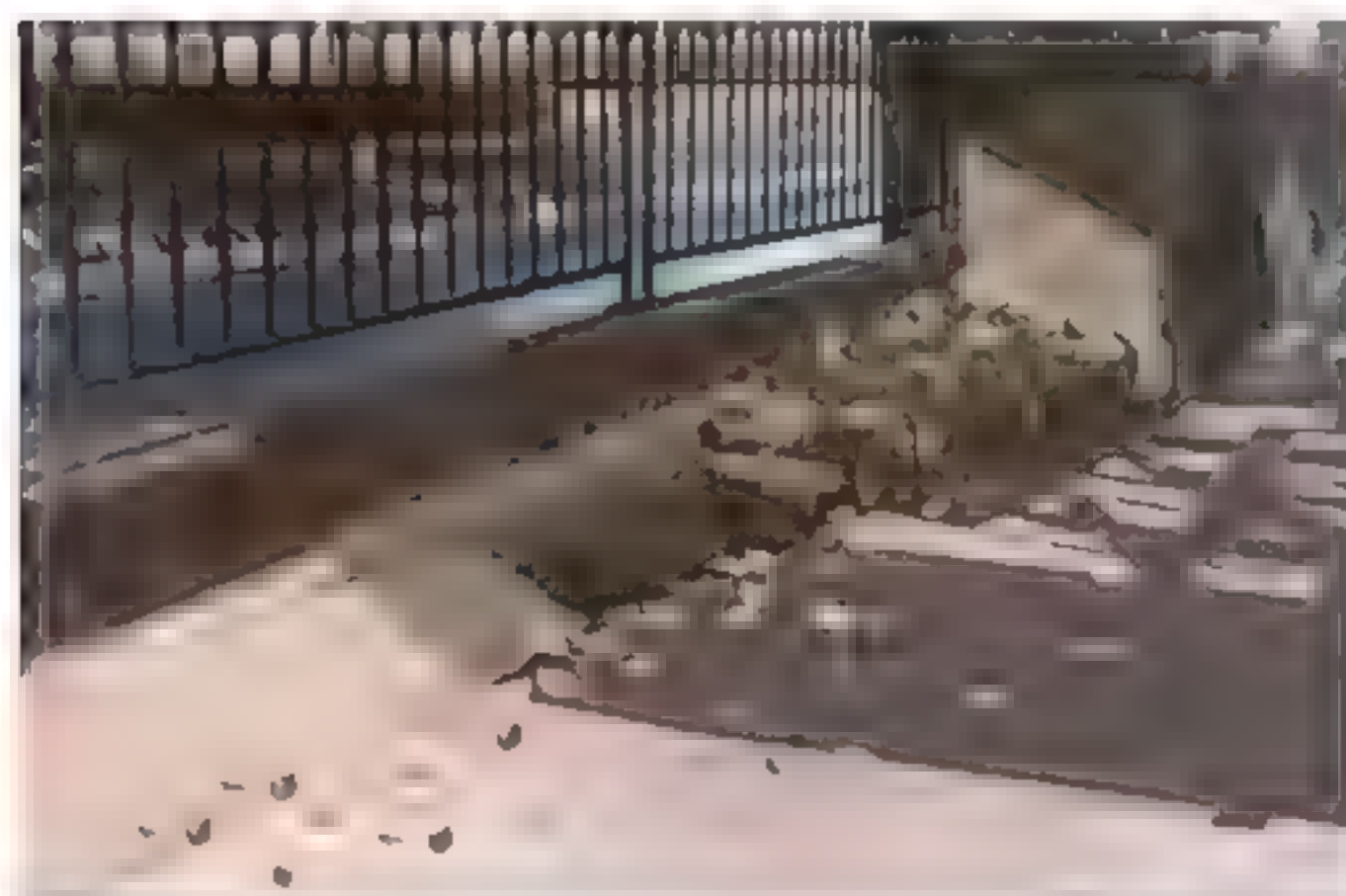
花びらを3種類ほど作成しました。桜の花びらは非常に薄いので、レイヤーの不透明度を下げました（今回は66%）。

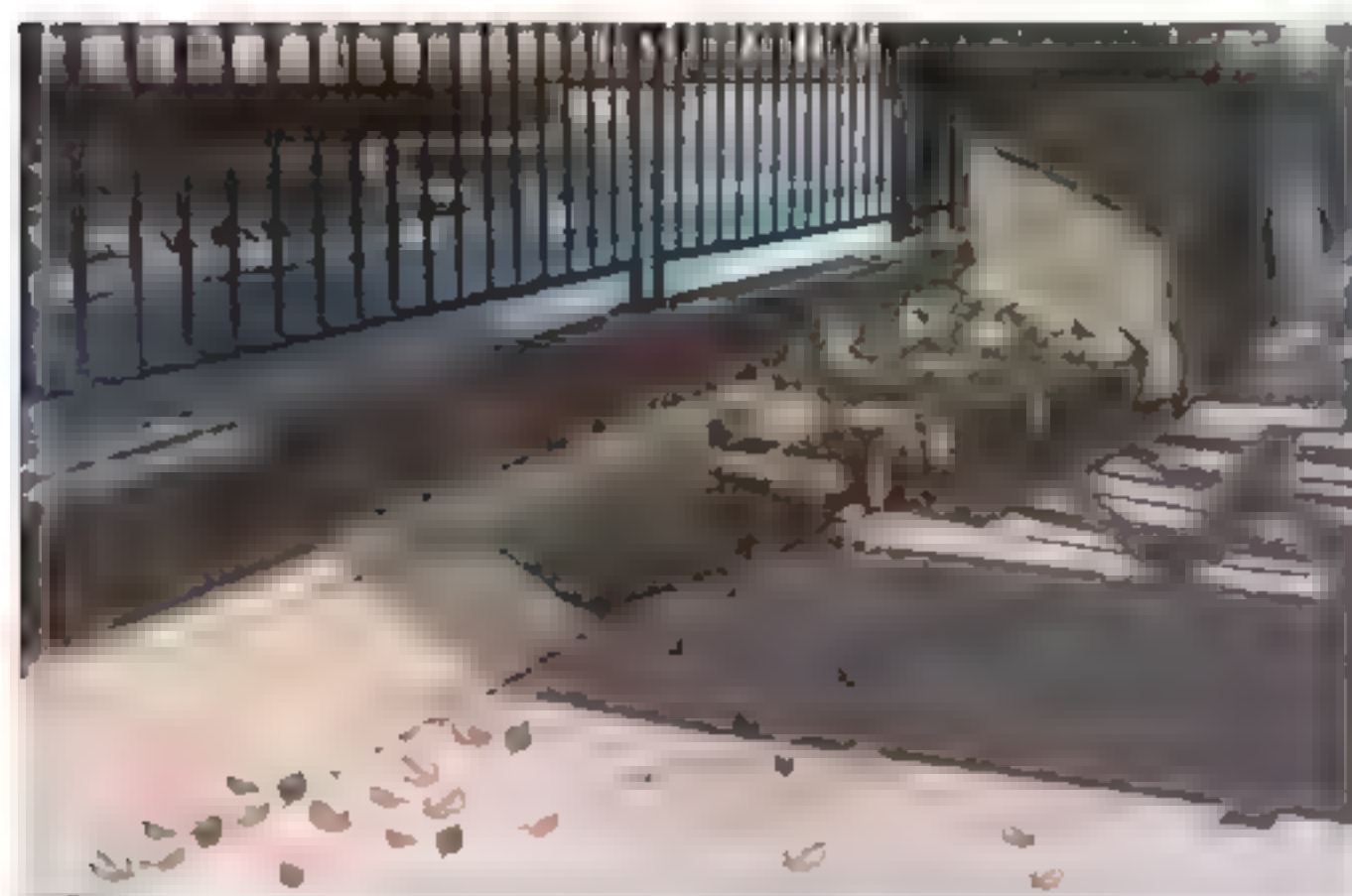
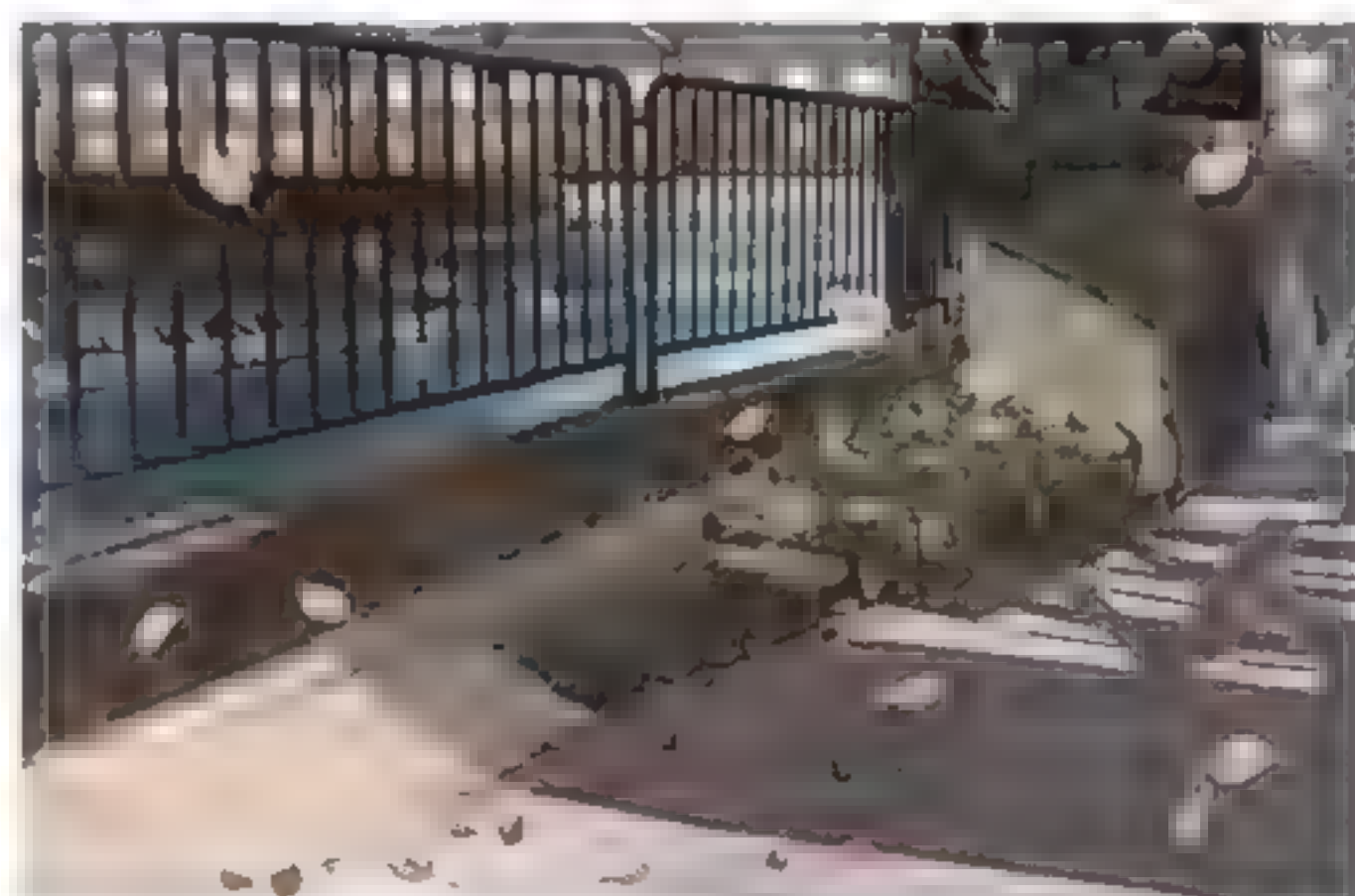
作成した花びらを複製し、画面上に配置します。適度に大きさに差を出したり、花びら同士が重なっている箇所を作ってもよいでしょう。

配置した花びらを1つのレイヤーに統合し、統合したレイヤーを複製します。複製したレイヤーにぼかし（ガウス）効果を与えます（[フィルター］→［ぼかし］→［ガウスぼかし]）。

背景レイヤーの上に、花びらのレイヤーを置き、❸でぼかし効果を加えたレイヤーのモードを加算（発光）にして、背景と花びらを合わせます。地面に落ちた花びらを追加してもよいでしょう。以上で終了となります。

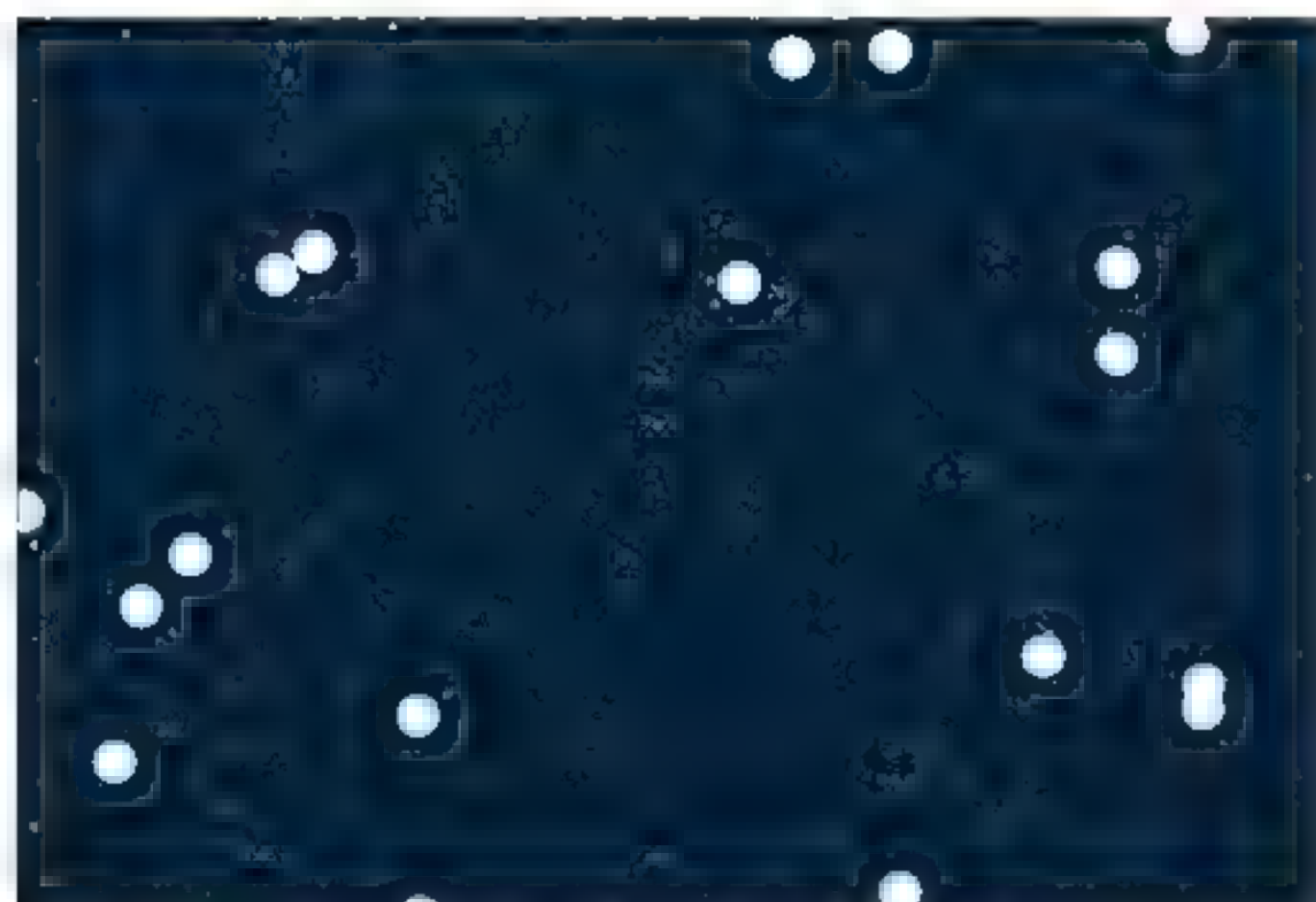
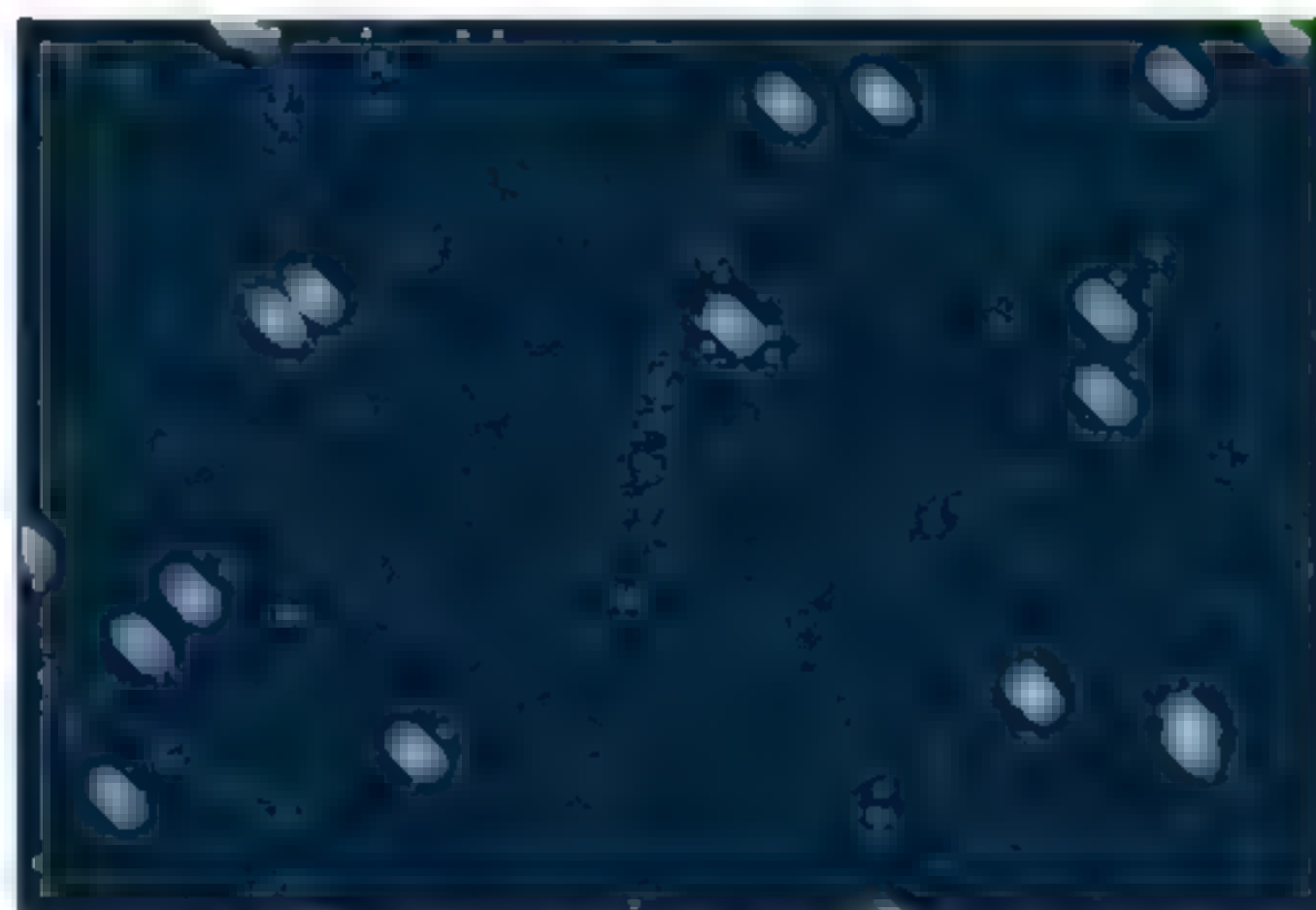
落ち葉

落ち葉を追加することにより、画面の密度をコントロールでき、季節感の演出にも有効です。時期によって落ち葉の色・量・形状は変化します。表現したいイメージに合わせ、画面に配置していきます。

落ち葉を4種類ほど作成しました。色やサイズにばらつきを持たせます。秋の枯れ葉をイメージしました。

陰影を足しディテールを描き込みました。画面上にそこまで大きく配置する予定はないので、ほどほどの描き込み量にしています。

背景にランダムに配置していきます。道の中央より外側に落ち葉はたまりやすいので、バランスを見て配置します。

落ち葉に影を追加します。配置が終わった落ち葉を1つのレイヤーに統合し、レイヤーを複製します。複製したレイヤーを最初に作った落ち葉のレイヤーの下に置いたら、色調補正を行い、明度と彩度を下げます。さらにレイヤーの合成モードを［乗算］に変更し、少し画面下にずらします。

落ち葉の上に新規レイヤーを作成し、背景の地面に落ちている影を乗せて、レイヤーの合成モードを［乗算］に変更します。背景との調和がとれました。

花びら同様に宙を舞っている葉を加えてもよいと思います。ぼかし効果を弱めにかけることで、ゆっくり落葉している表現ができます。以上で終了となります。

雪

降雪は、大・中・小の3段階に分けて、粒の大きさに変化を付けることにより距離感を出します。また、ゆらゆらと舞い落ちる雪なのか、吹き荒れるような雪なのか、ぼかし効果の強弱によって演出を使い分けることができます。

エアブラシの中にある［トーン削り］を使い、雪を手前・中・奥の3層に分けて作成しました。それぞれレイヤーを分けて置き、奥にいくほど雪が小さくなり密度が高くなっていきます。

［フィルター］→［ぼかし］→［移動ぼかし］により、各レイヤーごとにぼかし効果を入れます。真ん中のレイヤーの雪にピントが一番合うように、ぼかし効果を弱めに入れています。

一番手前の雪のレイヤーを複製し少し移動させて、カメラで撮影した際にピンボケになったような印象を与えました。

背景に合成します。雪のレイヤー効果を加算（発光）などに変更してもよいでしょう。雪は白いモチーフなので暗めの背景によく映えます。以上で終了となります。

Chapter 3

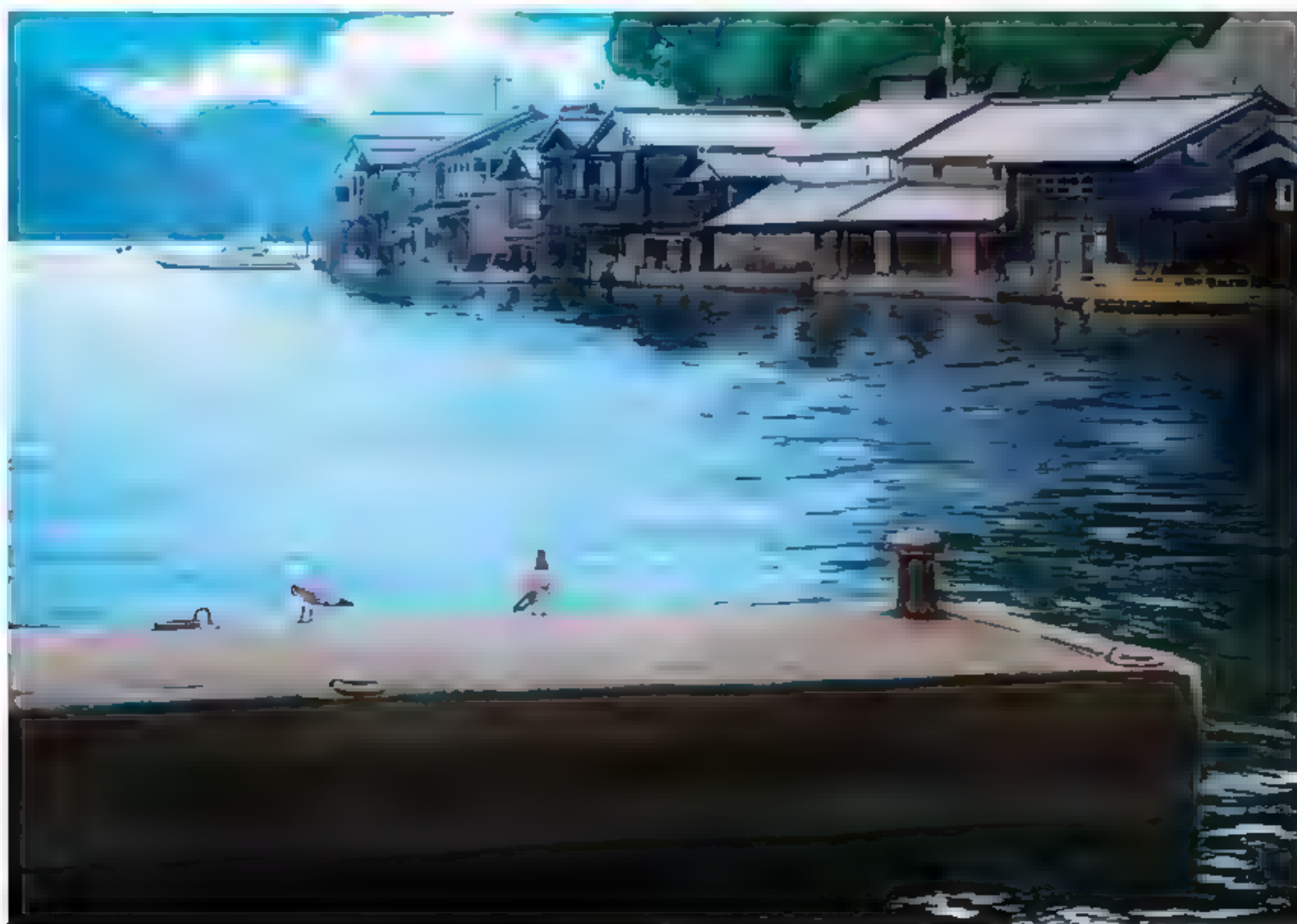
実践編

01 1枚の写真からイラストを描く

この章では、いよいよ1枚の写真からイラストとして仕上げるまでの道筋を丁寧に解説していきたいと思います。まずは、元になる写真と完成したイラストを見ていただきつつ、イラストにするときの狙いをご説明します。

条件に恵まれなかった写真をあざやかなイラストに作り替える

よい構図で撮れた写真でも、撮影時の天候が悪かったり、色調がイメージと違っていたりと、なかなか求めている完璧な写真を撮影することは難しいです。下の写真は、天気が悪かったもののシャッターを切る際に2羽の鳥がちょうどよい場所と角度で止まってくれたので、この構図を生かしてイラストに加工していきたいと思います。

撮影時はあまり天候がよくなかったため、少し暗い印象の写真になってしまっています。そこで加工により、きれいな舟屋のイラストに仕上げてみたいと思います。

02 写真の選定とトリミング

撮影してきた写真を元に、イメージを膨らませながら加工元の写真を選定していきます。

➡ 同じモチーフを複数枚撮影しておく

前述したように完璧な写真を撮影することは難しいです。同じ場面でも複数枚撮影しておくことにより、例えば、カモメは別の写真から合成するといったことも可能になりますし、モチーフのディテールの観察にも役立ちます。

ダメな構図の例1

カモメが左端に寄りすぎていて画面に収まりが悪く、奥の船も見切れてしまっています。

ダメな構図の例2

カモメと船の収まりはよいのですが、右側が重たく、左側に余白が多くバランスが悪いです。ただし、左側にキャラクターを追加するのであればこの構図でもよいかもしれません。

❶写真の選定

舟屋・船・カモメ・空の収まりのバランスを考え、今回はこの写真を選びました。

❷トリミングと角度の調整

この写真ではほとんど調整の必要がありませんでしたが、画面に収める必要のないものを省いてトリミングしたり、水平線の歪みを調整します。

03 空の調整

空や雲は、画面上に動きを作ったり、空気感を演出する効果としても優秀なモチーフです。イラストの雰囲気に大きな影響を与える最も重要な要素です。

“晴れ”という記号を表現

空は天候の情報を伝える役割を大きく占めています。元写真のように白い空のままだと、見た人が「この絵は曇りや雨の日の絵だ」という印象を持ってしまいかねません。今回は晴れの日を想定し、晴れの記号である青空と白い雲に調整していきます。

POINT!

空からとりかかる理由

前述したように、空はその作品において重要な役割を担っている記号です。また、最初に空を調整してしまうことにより、空気遠近法による山の色味などが合わせやすくなります。

先に白飛びしている空の調整を行うと、絵の仕上がりがつかみやすくなります。

空の色を基準とすると、山のかすみ具合を確認しやすくなります。

①乗算で塗りを追加

乗算レイヤーを作成し、青色で空を塗りました。選択範囲を指定してから塗っていってもよいですが、後から山や家も新しいレイヤーを作成して加筆していくので、現時点では塗りがはみ出していても問題ありません。

空から地上にかけてグラデーションになるように、スクリーンレイヤーを追加して、エアブラシで明るい水色を塗っていきます。なお、ここではグラデーション機能は使わず、エアブラシを使って表現しています。

雲のシルエットを作成

スクリーンレイヤーの上に新規レイヤーを作成し、にじみ縁水彩ブラシ等を使用して雲のシルエットを白色で作成します。適度に不透明度の低い箇所を作っています。

雲の加

雲のレイヤーの上に新規レイヤーを作成し、雲の陰を作画します。昼間は日光が上空から当たるため、雲の下面に陰が入るように意識します。

さらに細かい雲を加筆

硬めのブラシで細かい雲を追加しました。適度にシャープな箇所を作ったり、あえてブラシのタッチを残してイラストらしさを強調しています。

仕上げ

空の上部に新規オーバーレイレイヤーを追加して、色味をあざやかに調整しました。

P O I N T !

境目の処理は？

遠景の山は後ほどディテールを調整するので、山との境目はこの段階ではそれほど丁寧に整えなくても大丈夫です。

04 近景（地面）

次に手前の波止場とカモメを調整していきます。この写真の主役は舟屋のため、あまり主張させずにかつ情報量（描き込み）を減らしすぎない程度に調整します。

手前の要素は目につきやすい

構図にもよりますが、手前のオブジェクトは絵の中の主役かどうかにかかわらず目につきやすいため、近景をイラスト風に加工すると全体の印象も大きく変えることができます。

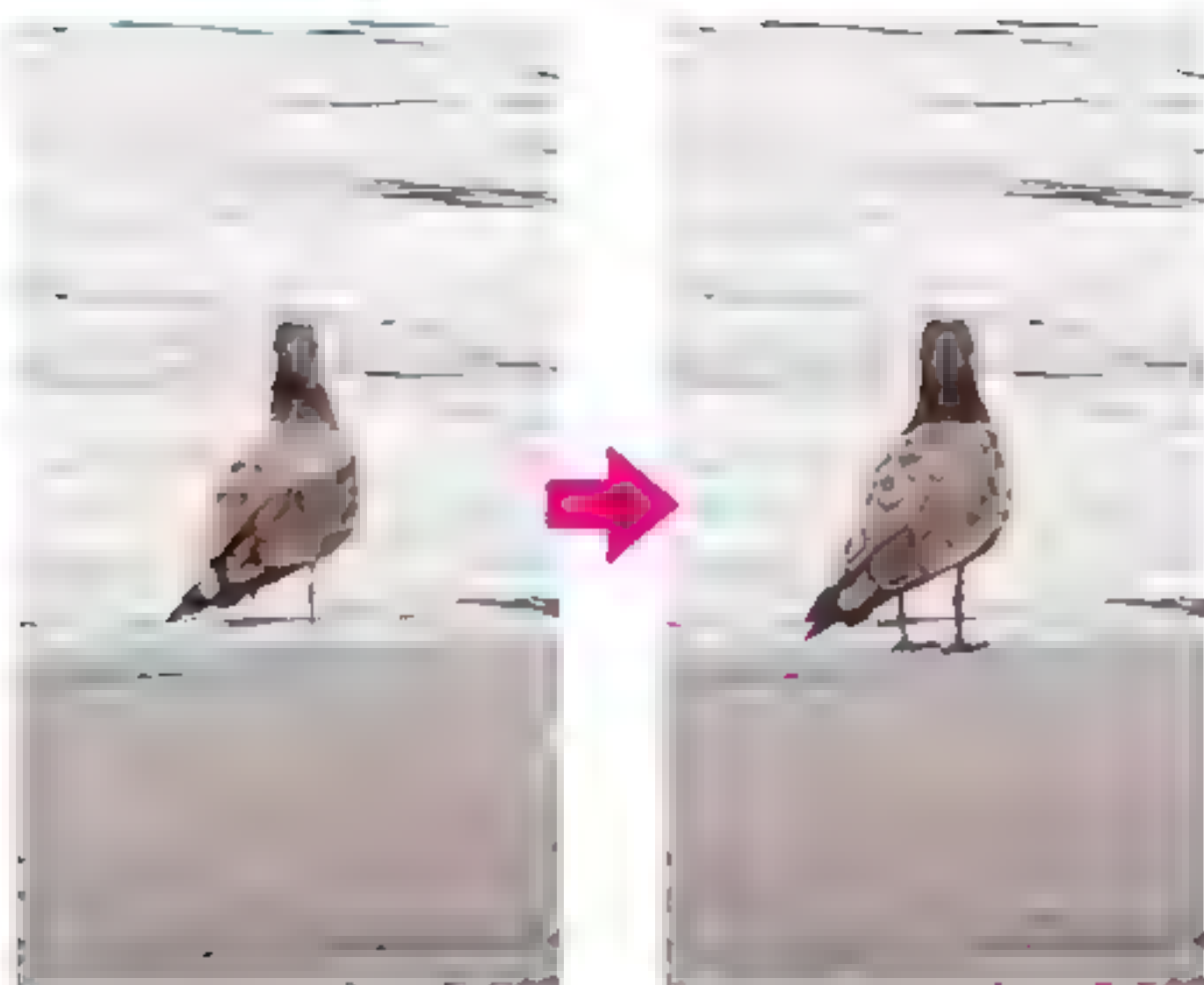
元写真の状態だと、鳥のフン等の汚れが目立ち、あまり絵的にきれいには見えないため、いったんブラシでざっくりとディテールをつぶしていきます。角や段差の部分はあえてつぶしすぎずにシャープな箇所を適度に残しています。

❷テクスチャで質感を追加

ブラシで加筆した面がのっぺりした印象になってしまったので、上からテクスチャを加えてコンクリートの質感を表現します。乗算レイヤーを作成し、にじみスプレー等のブラシで加筆しました。

波止場の側面と海の境目が暗くてあいまいなので、スクリーンレイヤーを追加し、波止場のコンクリートの側面に薄い青色を追加します。上面にも日光の影響を考えて、明るい色を軽く置いています。

さらにテクスチャを加えて密度を増やしたり、形状を整えたりしていきます。イラストらしさを強調させる1つの方法として、光が一番強く当たる位置に空の水色を少しだけ入れています。

⑤カモメの加筆

ブラシを使いカモメも加筆します。波止場のコンクリートと同じく、全てを塗りつぶさずに適度にシャープな箇所を残します。

⑥スクリーンを追加

上部にうっすらと明るい色をスクリーンレイヤーで置き、完了です。

加筆レイヤーのみ表示

POINT

不要なノイズは削除する

写真の状態だとそこまで気にならない情報でも、絵になったら「あえて作者が入れた情報」と見られ、不要なノイズとなってしまう恐れがあります。この作例の場合では、鳥のフンを作画することはなかなかないので、きれいな風景イラストとして見せたい場合は削除してしまうのが無難です。

05 中景（水面）

このイラストの中で最も広い面積を占めている水面を調整していきます。水面は細かい波の動きや建物の映り込み等により魅力的に表現しやすいモチーフのため、ディテールを適度に残し、色の調整を中心とした加工を施すとよいと思います。

水面の持つ青色のイメージを誇張する

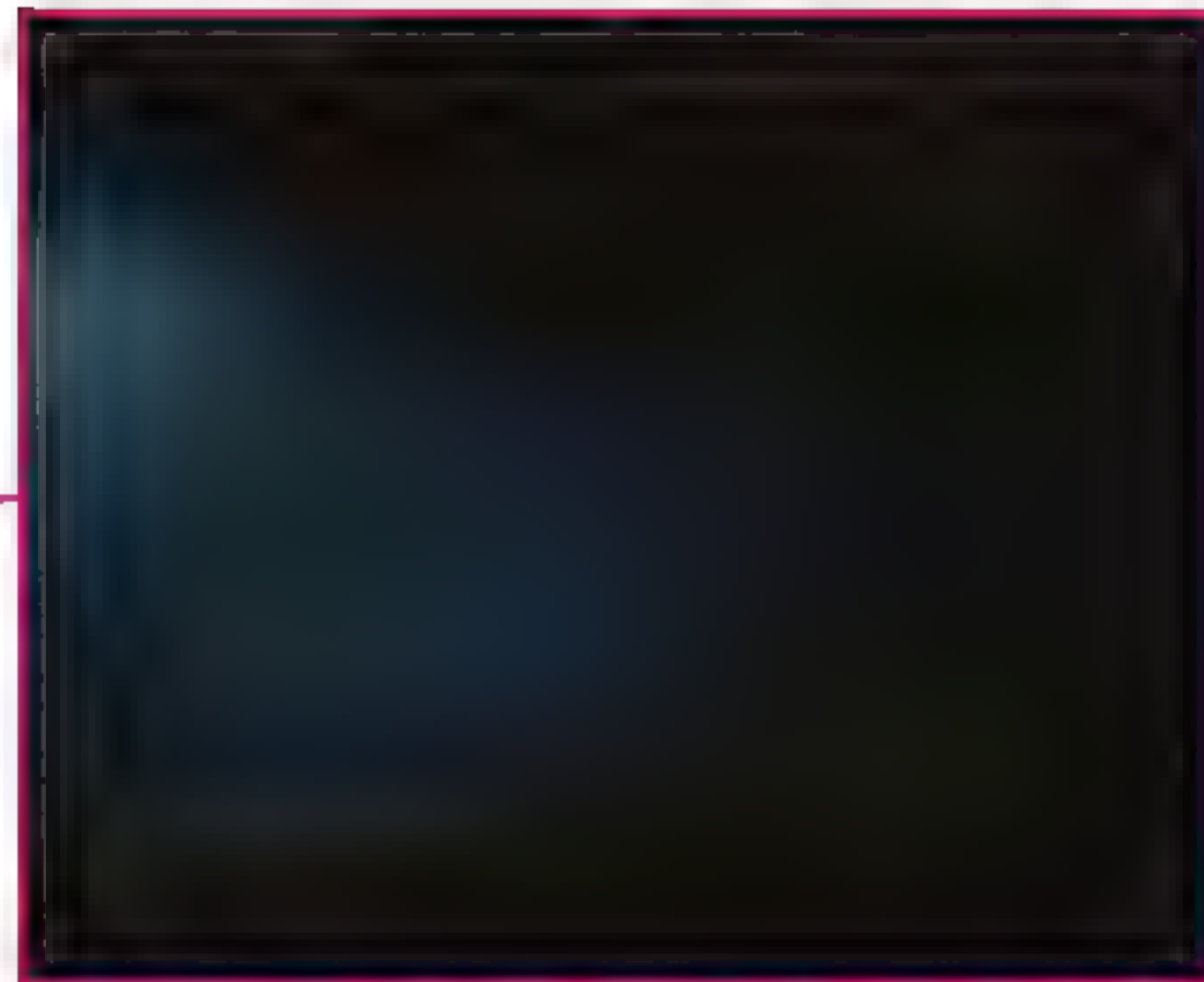
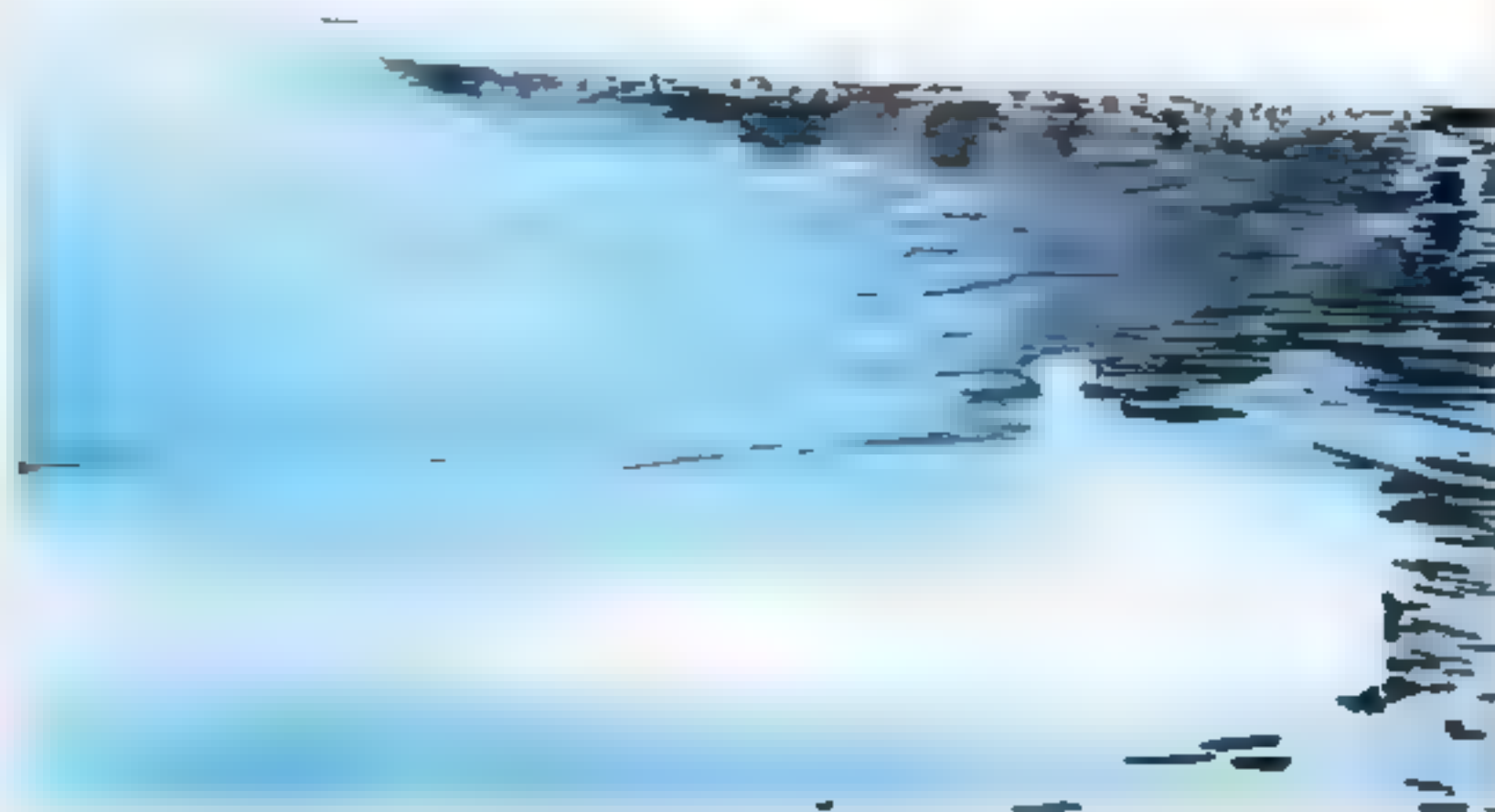
晴れた日の日中の海は青色というイメージを我々は持っています。曇りの日に撮影したこともあり、水の色がくすんでしまっているため、まず広範囲に色の印象から調整していきます。

水面全体に青色を乗算レイヤーで追加します。

オーバーレイレイヤーを追加し、光の影響を考えて明るい水色をエアブラシで加筆します。水面の濃すぎる部分の色も中和されました。

さらに新しいレイヤーを追加し、ペンツール等の硬いブラシを使って加筆します。建物付近は映り込みを消しきってしまわないように、細めのブラシを使ってディテールを適度に残しています。

光の影響を受けている箇所に、明るめの水色でさらに細かく水面を描き込みました。

光の演出を追加します。エアブラシ等のやわらかいブラシを使用し、太陽光の影響を強く受けている箇所に青色で加筆を行います。その後、描画モードを加算（発光）レイヤーに変更します。

加算（発光）レイヤーのどの部分に加筆を行ったのかが分かりやすいように、背景を暗くした画像です。

加筆レイヤーのみ表示

POINT!

ブラシのタッチの方向について

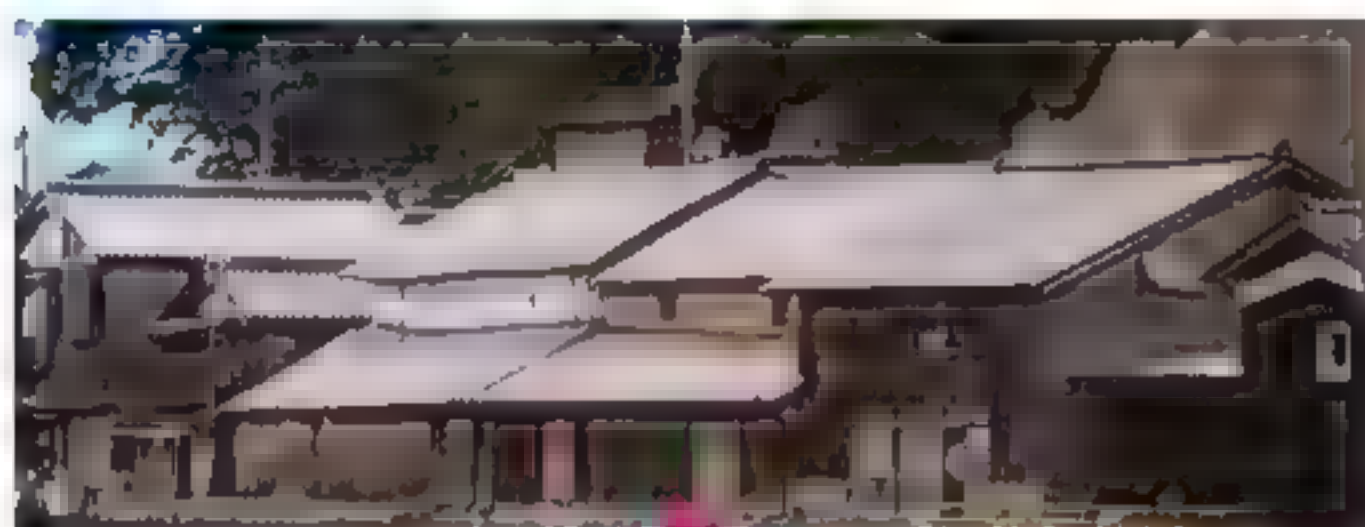
波の形状を観察し、ブラシのタッチの方向を統一して入れていきます。砂浜のような波打ち際でない限り、基本的に横方向や斜めを意識して描くとよいと思います。

06 中景（人工物・自然物）

建物は複雑な形状の組み合わせにより形成されているため、あまり加工しすぎるといびつさが目立ちかねません。手を加えるところと素材そのものを生かすところとのバランスが重要だと思います。

見せたいものを絞って情報量を調整する

舟屋を引き立てるため、周囲のコンクリートの壁や木の密度を削って調節していきます。

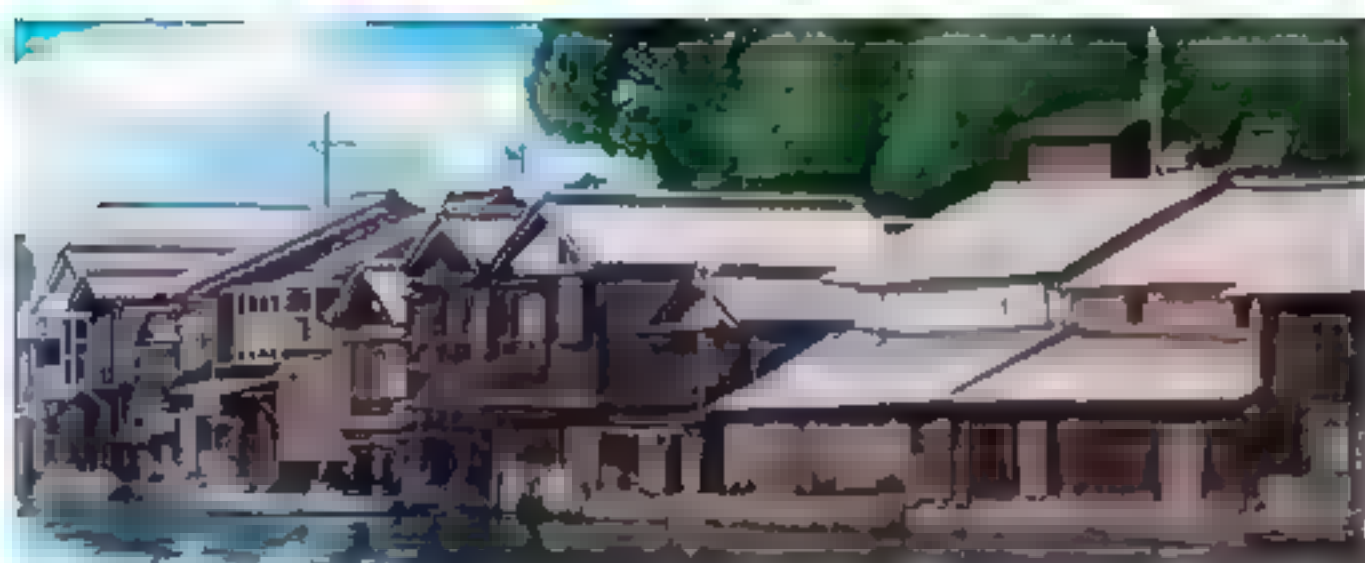
❶コンクリートの壁の加筆

建物の周りから攻めていきます。まず、右上にある裏山の斜面のコンクリート部分を、質感が少し残る程度までブラシで塗りつぶし、ディテールを削りました。

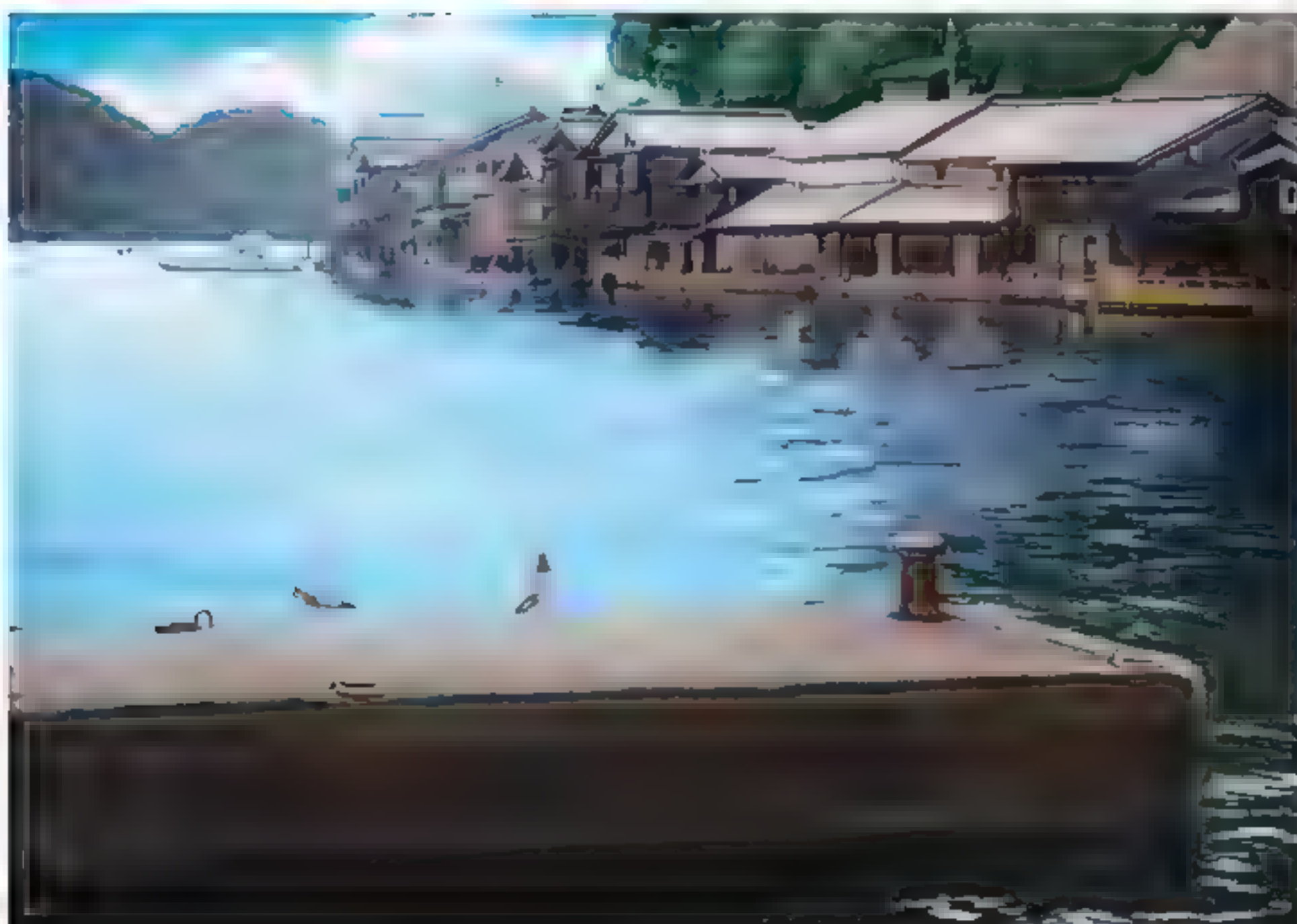
❷木の加筆

葉のブラシ等を使用し、木を加筆します。写真よりあざやかな緑色を置いていくと全体との調和をとりやすいです。

❸建物の加筆

建物にブラシで加筆して情報量を減らしすっきりさせます。木目の汚れやシルエットがごちゃごちゃしている箇所等を重点的に調整していきます。

建物を加筆したレイヤーのみ表示したものです。屋根の瓦に手をつけていないのは、中景（遠い位置）にあるのと、ディテールは細かいですが光の影響で【明るい色＋瓦の影の線】くらいの情報量しかないため、あまり調整を加えなくてもイラストとして成立させられるからです。

建物の影にあたる部分に青色を乗算レイヤーで加えます。あまり全体に入れすぎると嘘っぽい印象になってしまうので、屋根のひさしなどの影が強く落ちているところにほどよく置いています。

奥の船も合わせて加筆します。白色が目立つように陰を削りベタ塗りに近い印象に調整しています。

水色をスクリーンレイヤーで追加し、中景の中でも奥の建物に進むにつれ、水色にかすむように空気遠近法の演出を加えていきます。

情報を削る

奥の船の拡大画像です。元写真では陰影の立体感や汚れ等も細かく写っています。ブラシで塗りつぶして情報を削ることでシルエットがすっきりし、モチーフが判別しやすくなりました。

遠景（山）

遠くにあるモチーフはディテールをあまり細かく描く必要はないので、フリーソフトやPhotoshopなどのフィルター機能を利用すれば、ほとんど加筆する必要がない場合もあります。

遠近法の演出を強調

空気遠近法の効果によって遠くのものは青みがかかりぼやけて見えます。遠景では特にその効果を強調していきます。

青みがあまりかかっていないため、中景の船や舟屋より奥の山の方が目立ってしまっている印象です。

奥の山に水色を追加します。通常レイヤーを作成し、水色系の色をエアブラシ等で追加しました。

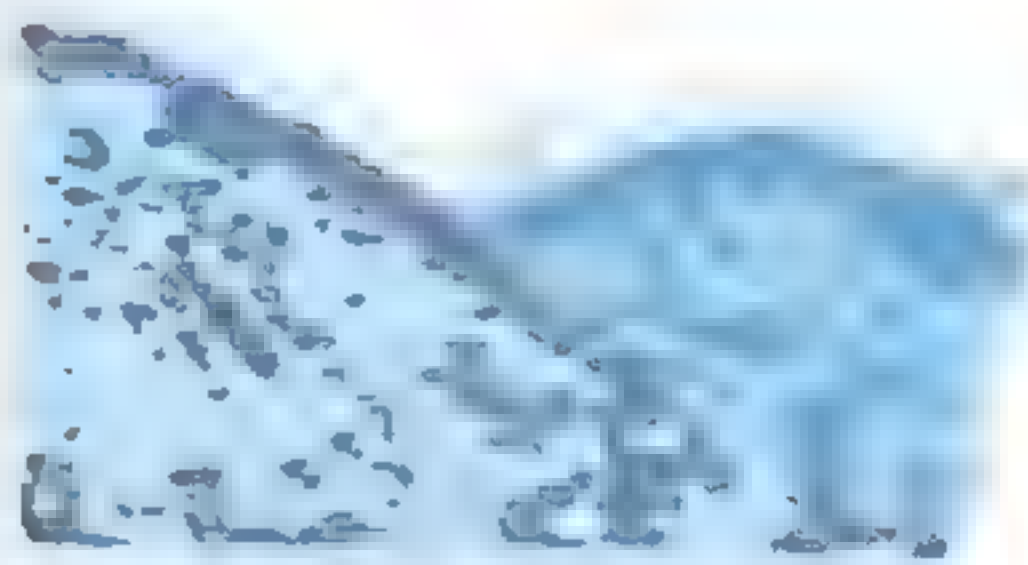
❸レイヤーの不透明度を調整

先ほど追加した通常レイヤーの不透明度を下げ、元写真の山のディテールが少し見えるように調整します。今回は不透明度を48%に設定しました。

❹奥の山にさらに青みを追加

奥の山に対してさらに青色を重ねます。空気遠近法が強調され、遠景の中でも距離感が生まれました。

❺ブラシで加筆

ざらつきペンなどの先端の形状が細かいブラシで加筆します。遠景の場合も、全体を塗りつぶさずに、ディテールが細かい箇所をつぶしていくイメージです。

加筆レイヤーのみ表示

POINT

距離感を強調する

実際そこまで距離が離れていない2つの山ですが、青みに差を付けて距離感を誇張しています。より魅力的に見せるために少し嘘をつけることも、絵という媒体のよさだと思います。

08 演出効果

作品の仕上げにあたる加工を施します。オーバーレイによる最終的な色味調整と、発光効果による光の演出の誇張を加えます。

オーバーレイ

オーバーレイ（42,57ページ参照）をかけることにより、色調をまとめたり各モチーフの色味を強調することができます。あまりオーバーレイレイヤーを多用しすぎると極端に強い色味が強調されてしまうので、全体をならすようなイメージで追加していきます。

①演出効果の適用前

仕上げにオーバーレイを追加して色をなじませていきます。

②オーバーレイの追加

建物に青色を加えて赤みを軽減します。反対に手前の波止場にはコンクリートの色を強調させる灰色を追加しています。

左図では分かりやすいように、オーバーレイレイヤーのみを不透明度100%で表示しています。実際には不透明度を20%で設定しています。

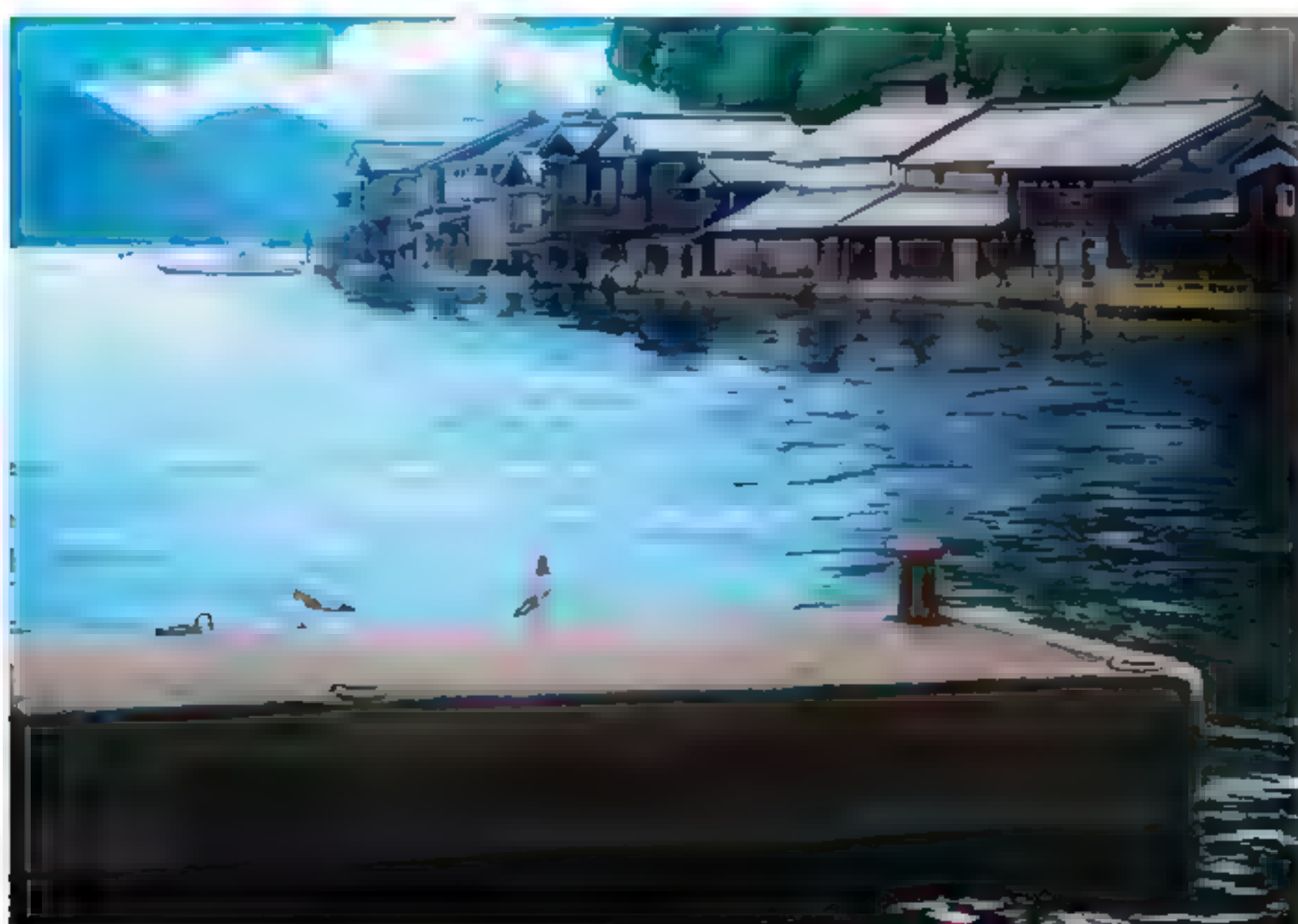
発光効果

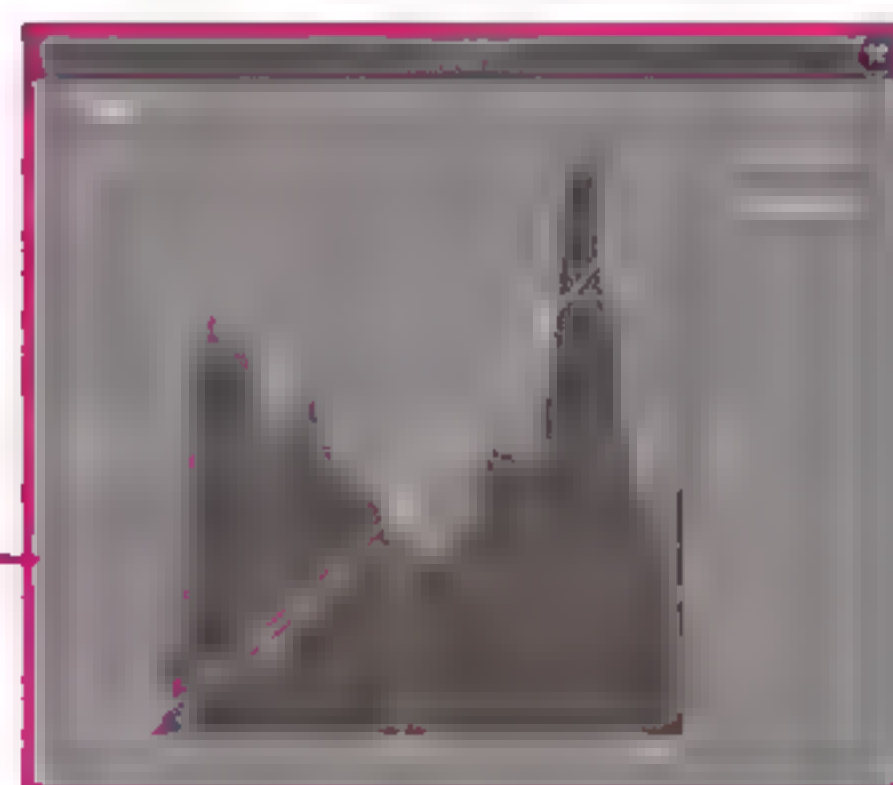
光源に合わせ発光効果を追加することにより、画面をよりあざやかでリッチに演出することが可能です。

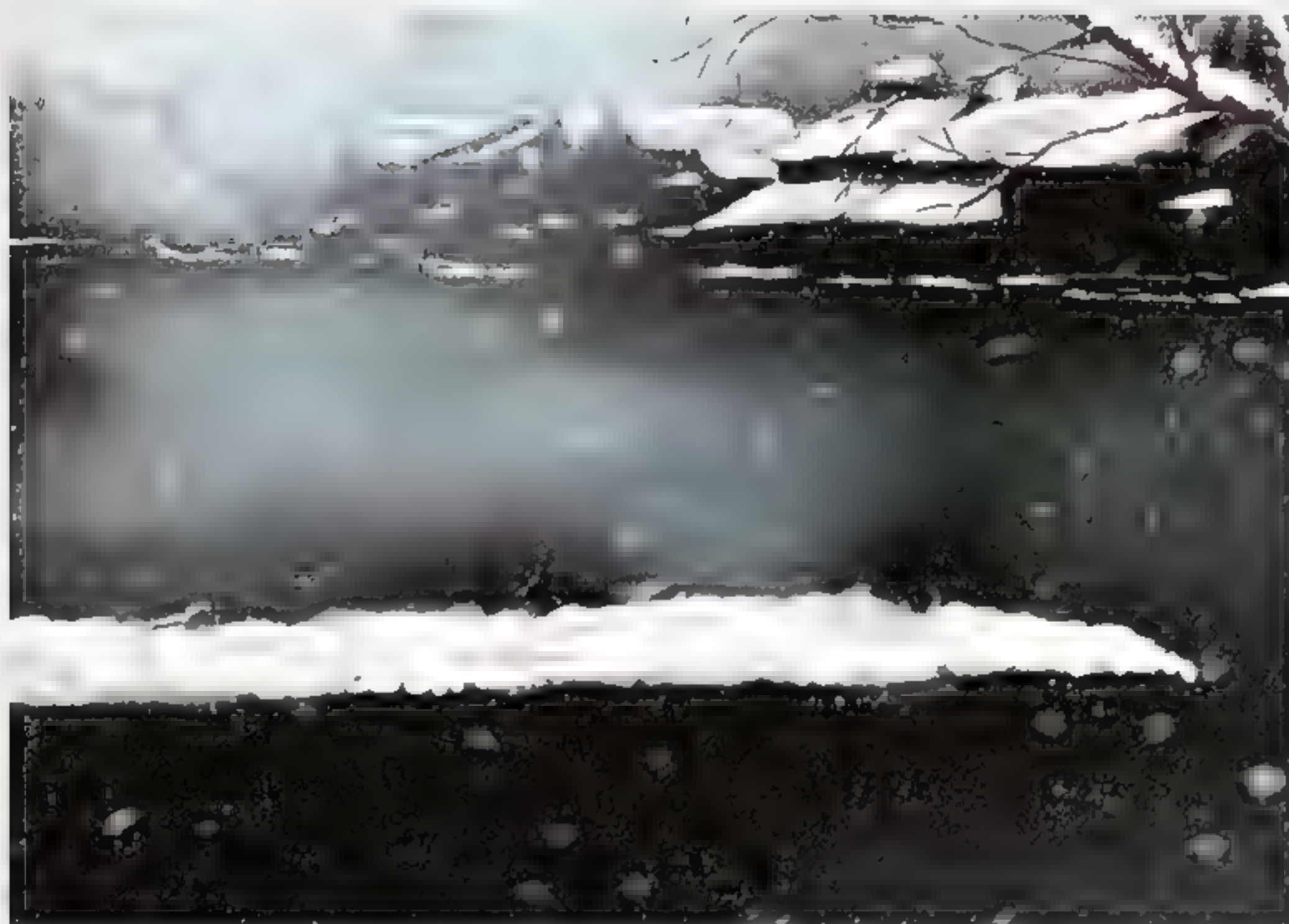
新規発光レイヤーを作成し、太陽光が特に強く当たっている位置にエアブラシで加筆していきます。

発光レイヤーのみ表示しました。水面はすでに白飛びしているくらい光の影響を受けているのであまり入れていません。今回は不透明度13%で設定しました。

コントラストの調整

コントラストを強くすることにより、画面全体の陰影がはっきりとし、メリハリを付けることが可能です。反対にコントラストを弱くすると、画面全体の明暗差が少なくなり、やわらかい仕上がりになります。

仕上げに［新規色調補正レイヤー］から［トーンカーブ］を選び、コントラストの調整を行います。トーンカーブの左側の暗い領域の出力値を少し下げ、明暗差を付けてメリハリを出しました。明るい領域の方は、あまり出力値を上げすぎると画面が白飛びしてしまうため、今回は元の位置より変化させていません。なお、トーンカーブの効果については41ページを参照してください。以上で完成となります。

COLUMN

季節を変更する

同じ写真から冬の風景を作成しました。全体の彩度を落とし、雪を降らせて冬を演出しています。雪景色への変更はそう難しくはありませんが、草木が枯れた演出にしたり、画面内に季節感のおかしいものが映り込んでいないか、気を付ける必要があります。

加筆レイヤーのみ表示（分かりやすいように背景を黒に変更しています）

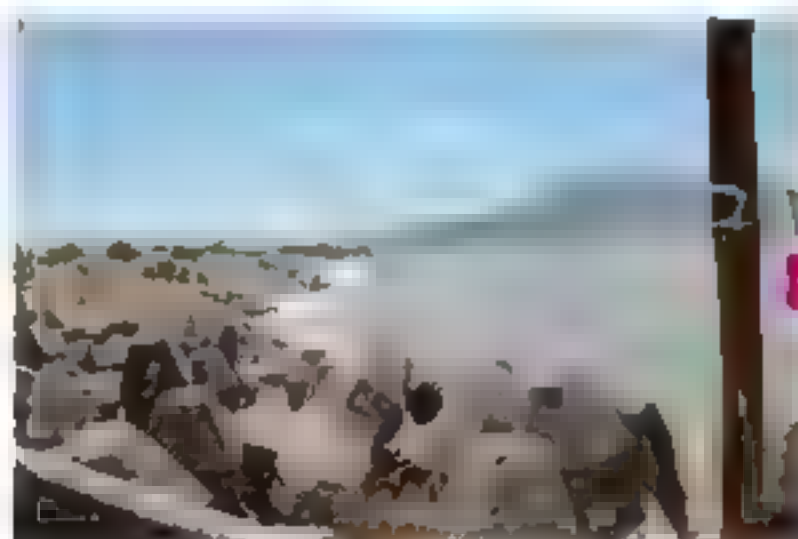
Chapter 4

フォトバッシュ編

01 複数の写真を組み合わせるフォトバッシュ

フォトバッシュとは、複数の写真を組み合わせて1枚のイラストに仕上げる技法です。ただ単に写真を合成させるだけだと、ちぐはぐした印象の絵になってしまいかねないため、全体の調和をとる加工技術と透視図法（パースなど）の知識が必要となります。

より思い通りの世界を作れる

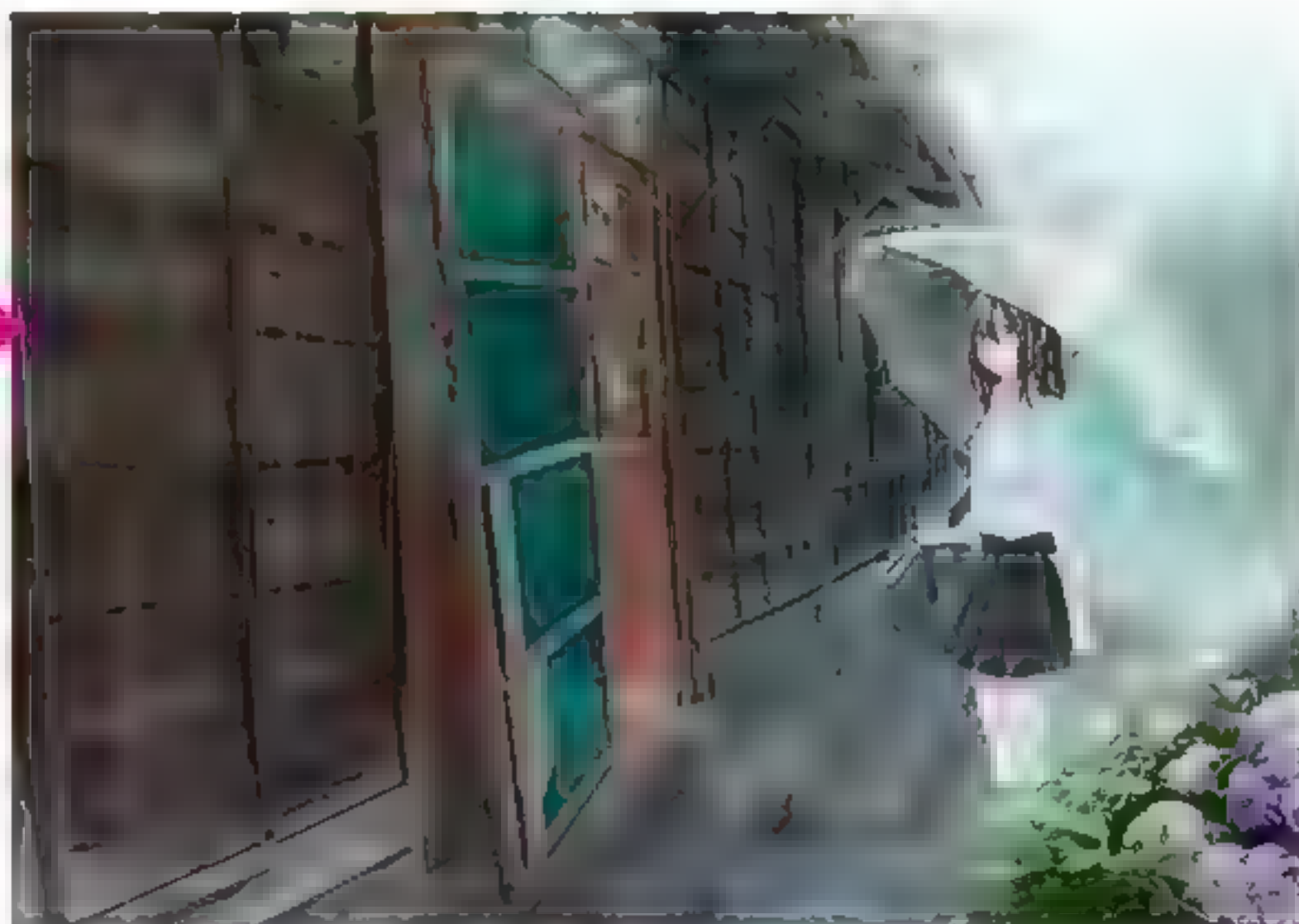
本来はそこにない物を組み合わせて架空の街を作ったり、1枚の写真からだけでは表現しきれないアレンジを加えることも可能です。フォトバッシュは映画のポスターや広告等にもよく用いられる手法で、非日常的な表現にもたけています。

元写真には写っていない別の場所の建造物を加えて非日常感を演出できます。

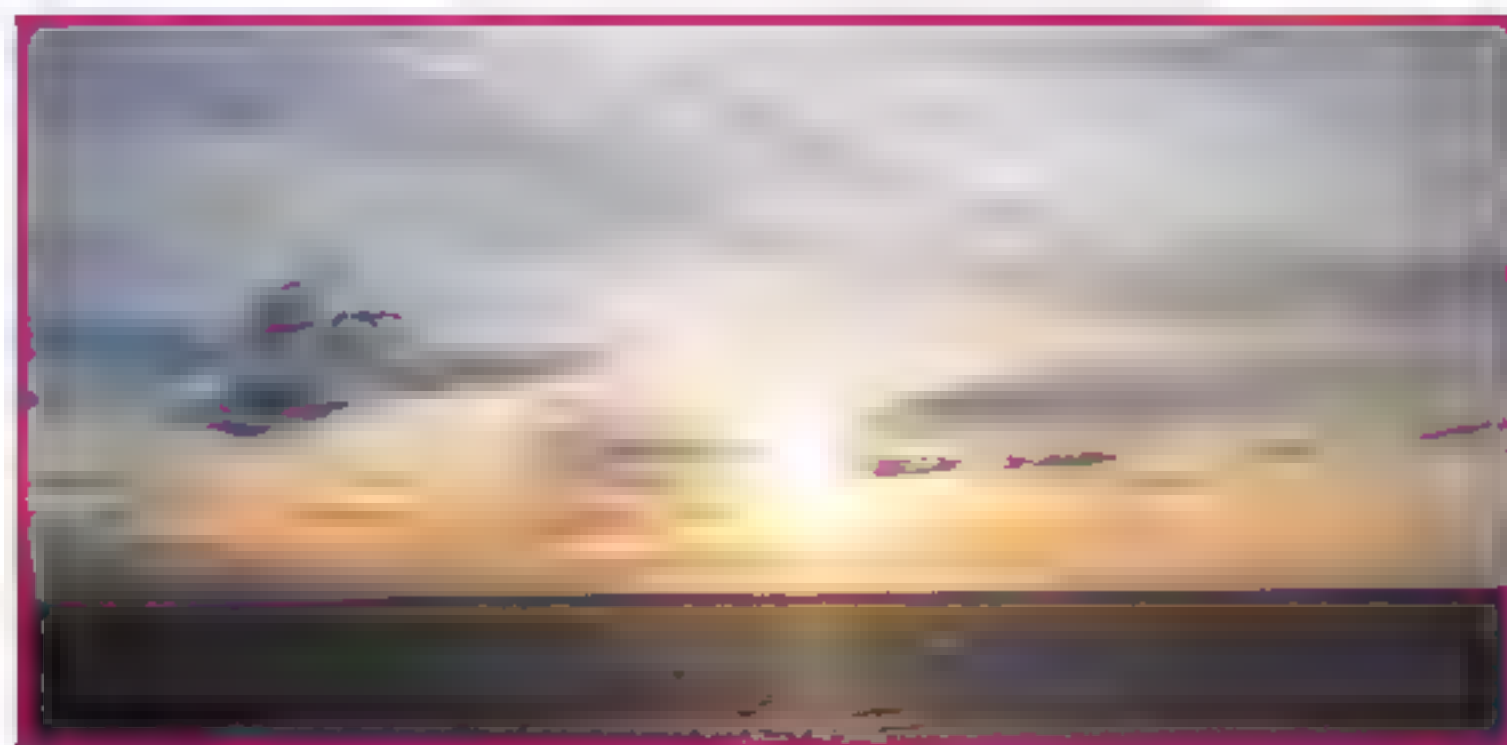
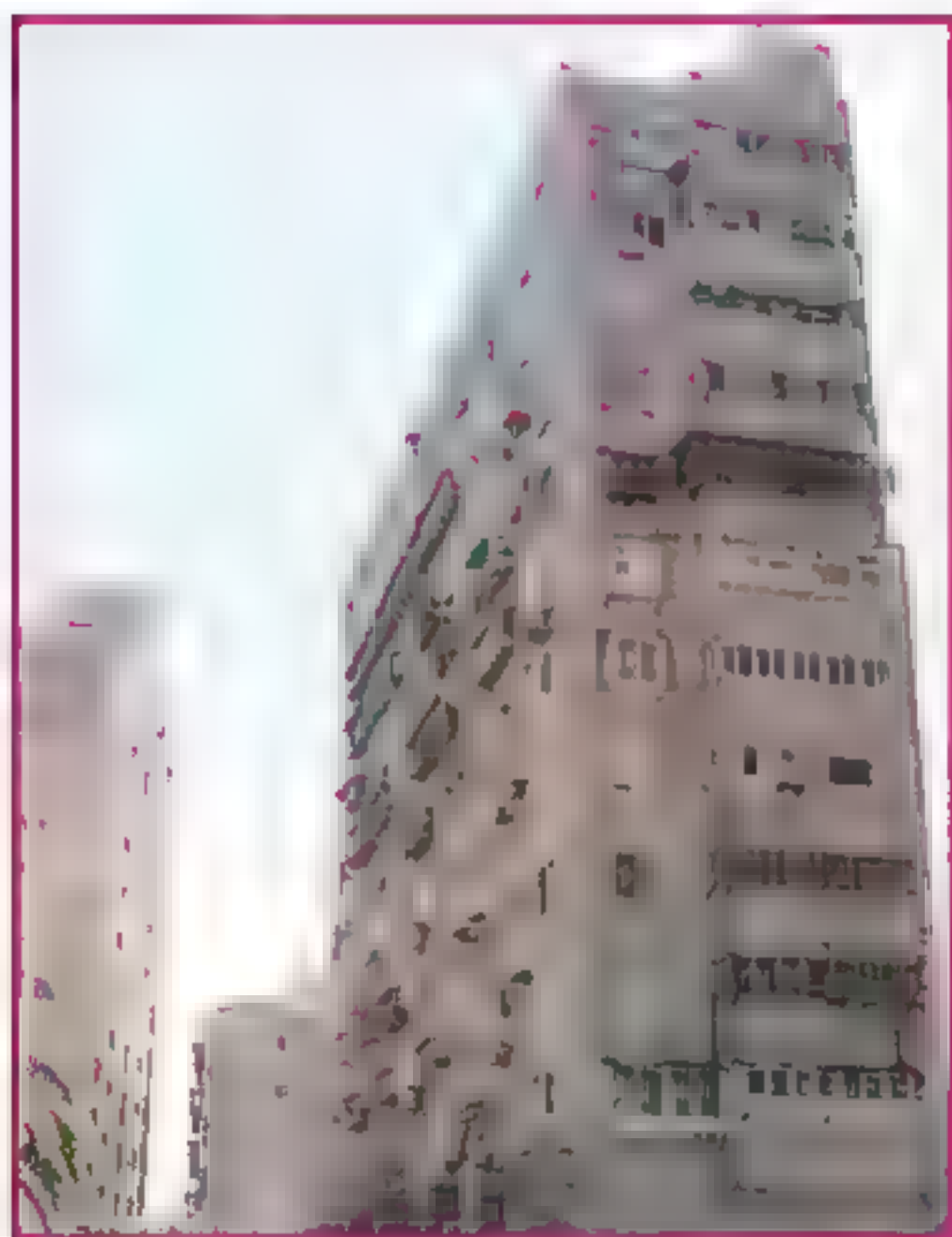
フォトバッシュのメリット

- 表現可能な幅が広がる
- 描き込む作画の手間を省ける

フォトバッシュのデメリット

- 条件の揃った素材集めが大変
- 素材全ての調和をとる加工技術の難易度が高め

本来この場所には咲いていなかったアジサイを合成し、天候も雨に変更しました。夏の晴れた日に撮影した写真ですが、梅雨のイラストに仕上げました。

➡ 素材の組み合わせ例

この章では、以下のようにそれぞれ異なる場所や時間帯に撮影した複数の写真を組み合わせて、廃墟と化した街のイラストを作ってみたいと思います。

02 全体像と組み合わせる要素を考える

描きたいテーマ・世界観・時間設定等をイメージし、全体の構成を考えていきます。見た人に感じてもらいたい感情や、共感してほしい要素を絞っておくと、テーマがブレにくくなります。

全体のイメージをラフにしてみる

やみくもに写真を寄せ集めてコラージュすると、まとまりがない絵になってしまいかねません。まず描きたいテーマを設定し、そのテーマを表現するのに必要な素材をラフに起こしていきます。

写真を切り貼りして合成しながらイメージを膨らませたり、イメージラフを描き、追加で必要な写真を収集したりして構想を練ります。

人の気配がなくなってしまったゴーストタウンがテーマです。

必要な写真素材を用意する

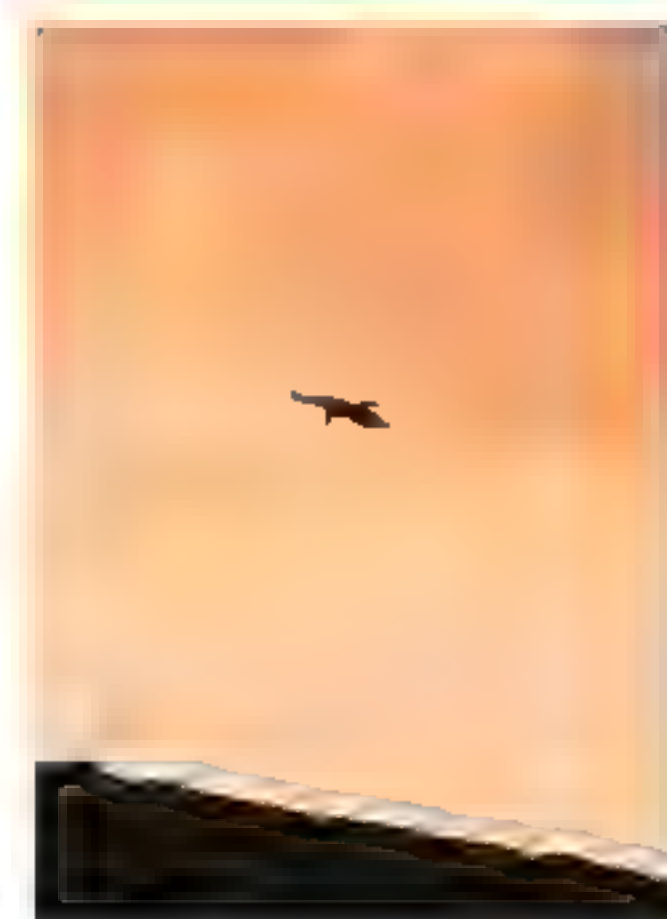
写真素材は優先順位を設けて収集していきます。使用したいモチーフの写真が入手可能かどうかにより、作品自体のできに大きく影響してしまうためです。普段から、モチーフや、撮影した時季・時間帯別に写真を保管しておくと、素材探しの際に便利です。

一番画面の面積を大きく占める廃ビルの元となる写真をまず探します。

近景・中景・遠景に同じ種類のモチーフ（植物など）を配置すると、距離感の演出に有効です。

工業製品は物語性の演出にも役立ちます。近景とは別の種類の背の高い樹木も入っているため、この写真を選択しました。

遠景の廃ビルの中に生えている植物の素材として使用しました。木の背景に余計なものが写っておらずなるべくトリミングしやすい写真を選びます。

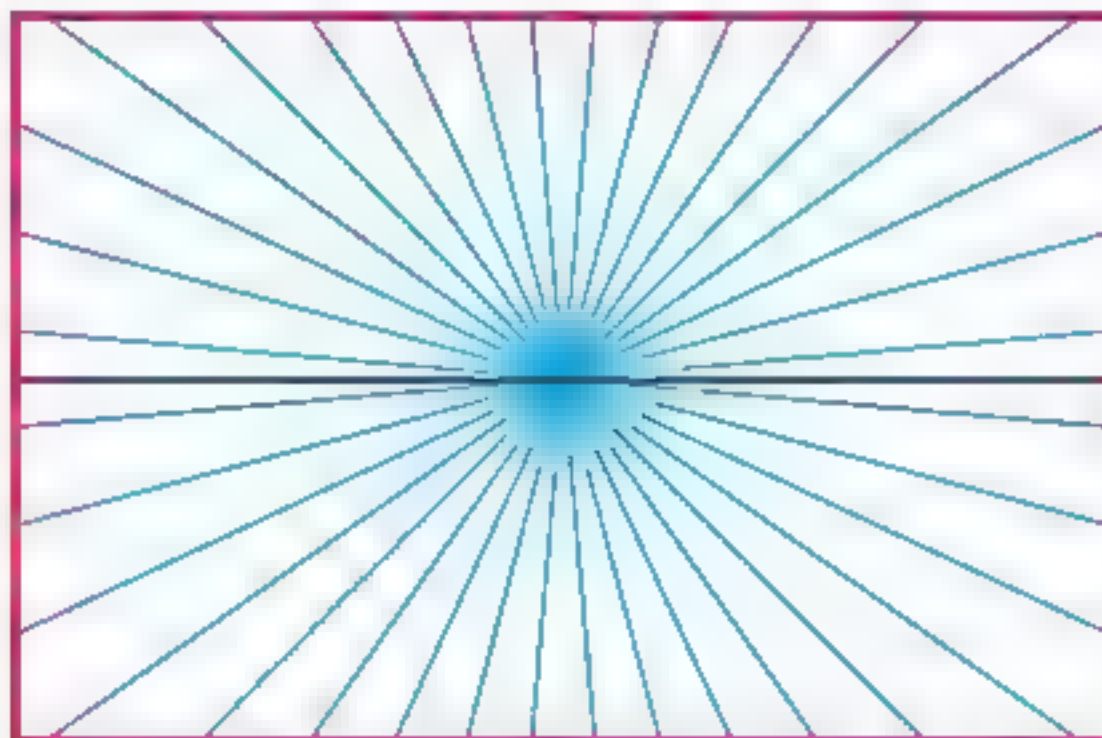
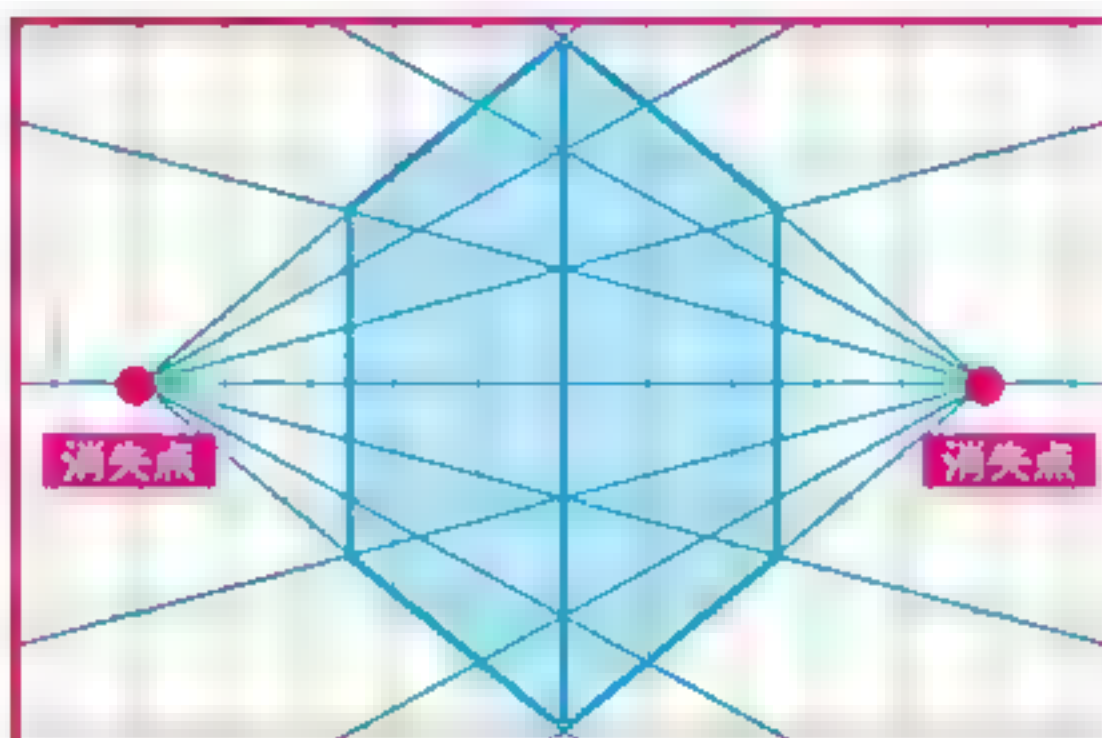
「かつては道があった地面が、年月の経過により海となってしまった」という設定を表現するために、海の写真を追加しました。

画面の中に動きを出すこともできるモチーフの鳥。夕暮れに撮影しておくとシルエットを抜き出して使えます。

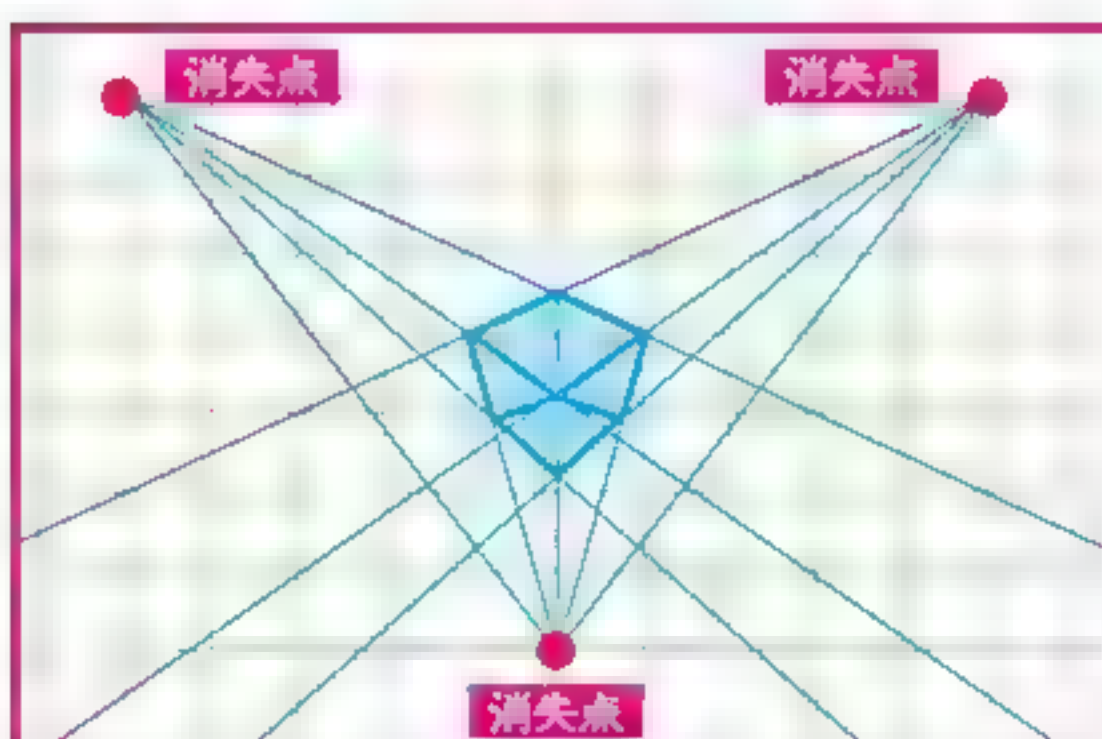
03 パースについての基礎知識

写真を組み合わせる場合、違和感がない程度にはパースに注意する必要があります。
パースの基礎を押さえておけば、キャラクターを背景の中に入れる際の助けにもなります。

パースと消失点、透視図法

透視図法とは、パース（遠近法）や消失点（平行に走る線がはるかかなたですべて交わっているかのように見える点）を用いてイラストの遠近を表現する手法です。複数の写真を組み合わせる際に、この透視図法をガイドとして利用して配置していきます。また、組み合わせる写真選定の基準としても不可欠な知識です。

1点透視

パースが1点に収束。物を正面から見た構図などによく用いられます。

2点透視

パースが2点に収束。物を斜めから見た構図などによく用いられます。

2点透視にもう1点消失点が上か下に追加されます。物を見上げたり見下ろしたりするアオリや俯瞰の構図に用いられます。

異なるパースの素材を1つに揃える必要がある

作例では他の写真に比べ、手前の建物の写真が3点透視のアオリとなっているため調整が必要です。また、それぞれの写真のアイレベルの高さが揃うように配置すると、異なる写真の組み合わせであっても違和感が生まれにくくなります。それぞれの消失点はアイレベル上にくることにも注意しましょう（ただし、3点透視の写真を基準に合成する場合は、俯瞰ならアイレベルの下に、アオリなら上にもう1つ消失点が生まれます）。

04 パースを補えるテクニック

多少のパースの歪みであれば、写真を変形し調整することが可能です。ただし極端にパースの歪んだ写真の場合は、無理に変形するとディテールがつぶれて立体感を損ねてしまいかねないのであまりおすすめできません。

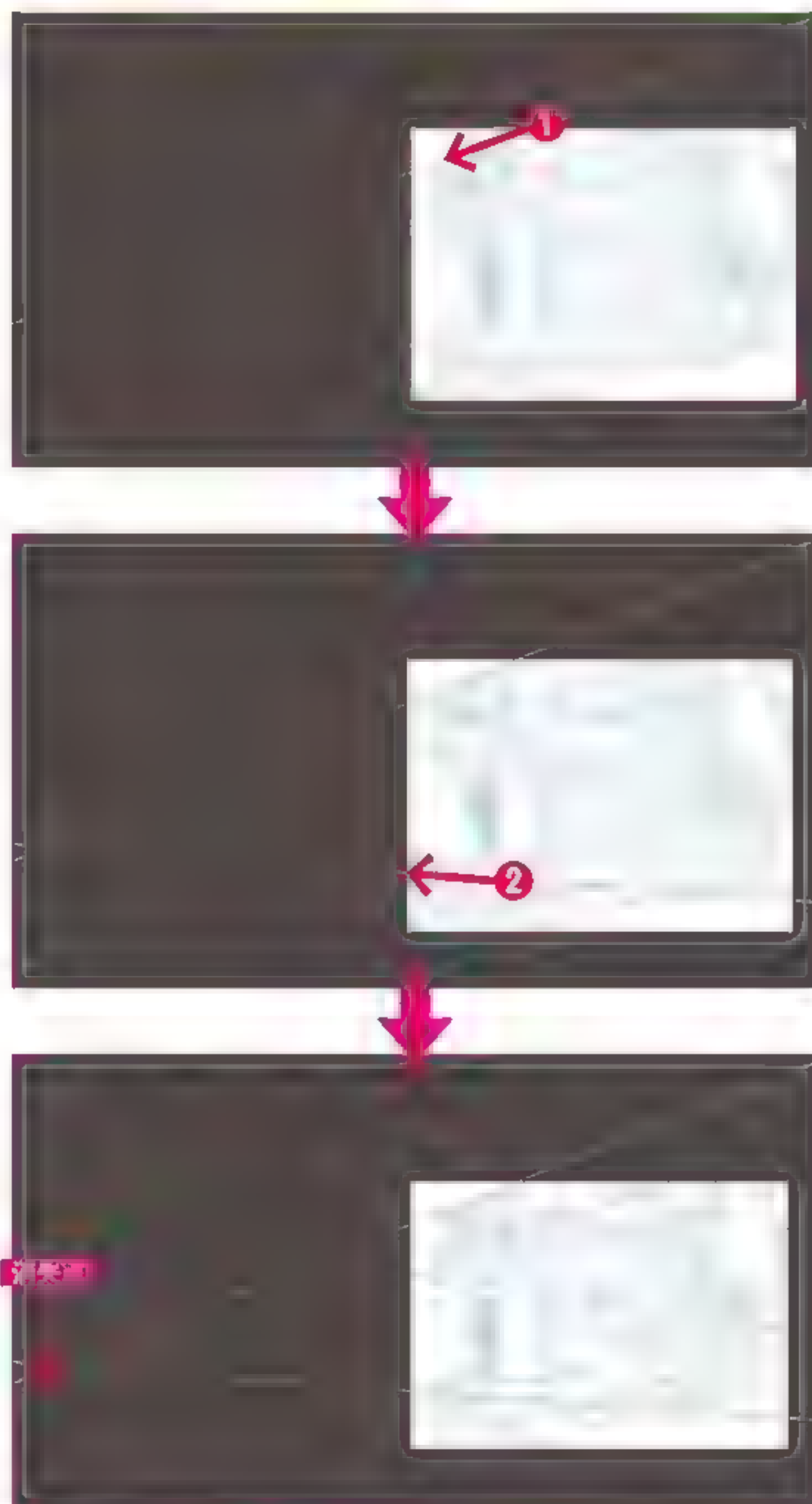
CLIP STUDIOのパース定規機能

写真の歪みを調整する基準となるパースガイドを、CLIP STUDIOのパース定規機能を利用して作成します。

●透視図法を変更

チェックが入っていると、消失点の追加により1点透視→2点透視→3点透視と透視図法が変更されます。

●編集レイヤーに作成

チェックが入っていると編集中のレイヤーにパースガイドが作成されます。チェックを外すと新規レイヤーにパースガイドが作成されます。

［定規］→［パース定規］を選択したら、上図の❶❷のようにイラストのパースに合わせて2回ドラッグします。すると消失点が1つ作成されます。2本1組で消失点を作成するため、失敗した際は2本作成したのち、Ctrl+Zキーを押してやり直します。

同じ要領で、上図の❸❹のように2回ドラッグして2つ目の消失点を作成します。すると2つの消失点を元にアイレベルも作成されます。

現状ではアイレベルが斜めに傾いているので、水平に調整します。

［操作ツール］→［オブジェクト］を選択したら、どれでもいいので引いたパースをクリックするとアイレベル上に緑の■が表示されます。この■を右クリックして、［アイレベルを水平にする］を選択して完了です。

写真が3点透視の場合

手前に入れる建物の写真は、3点透視（ゆるやかなアオリ）になっているため、それ以外の写真に合わせて2点透視になるように修正します。縦のラインが垂直になるように変形します。

3点透視の写真を補正する場合、縦のガイドラインを作成し、ガイドに合わせて変形させます。ガイドは［定規］→［直線定規］ツールで作成できます。

まずは建物の正面から調整していきます。［選択範囲］から［長方形選択］ツールや［折れ線選択］ツールを出して、正面のみ選択範囲を作成します。

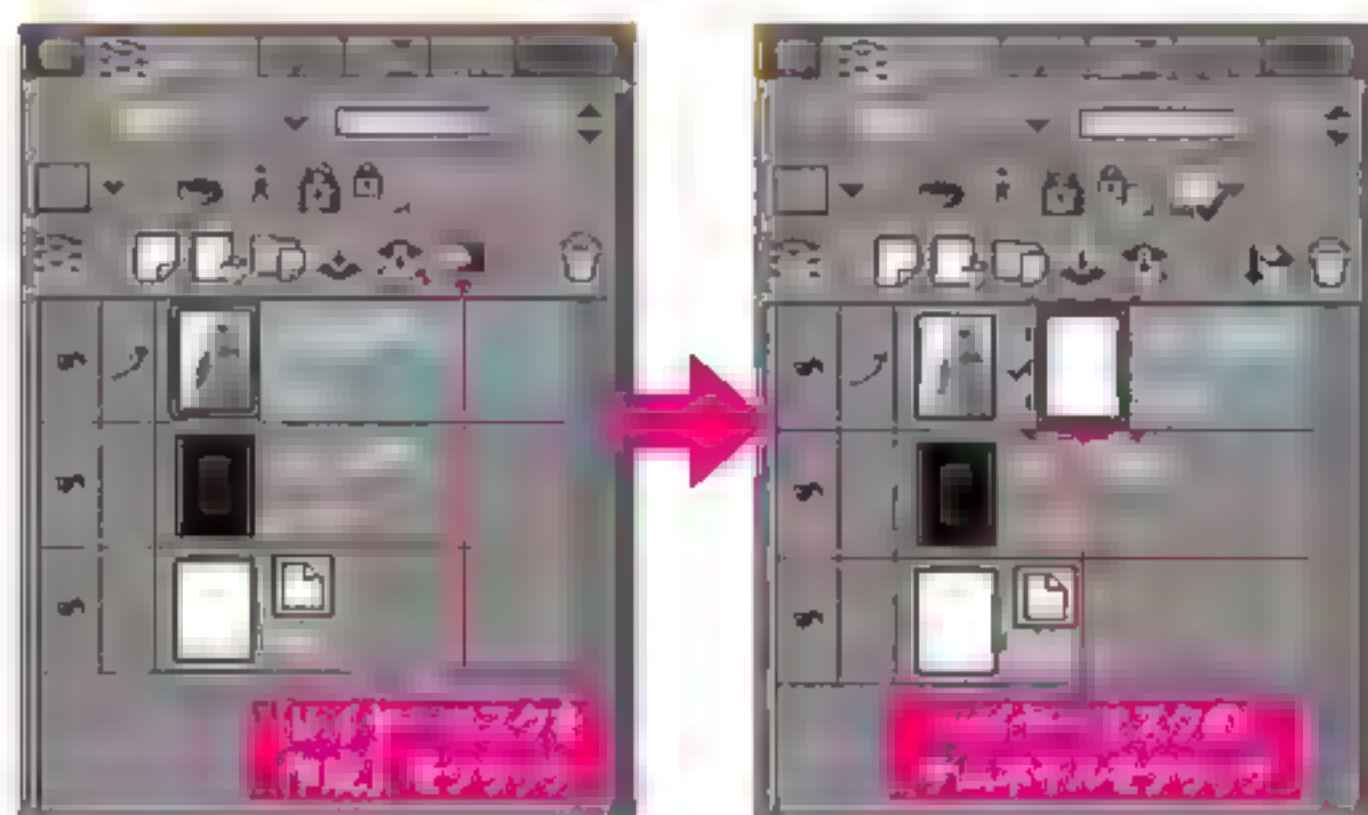
［編集］→［変形］→［自由変形］を実行し、パースに合わせて変形します。続いて左側面も選択範囲を作成したのち、自由変形でパースに合わせて調整します。以上で終了です。

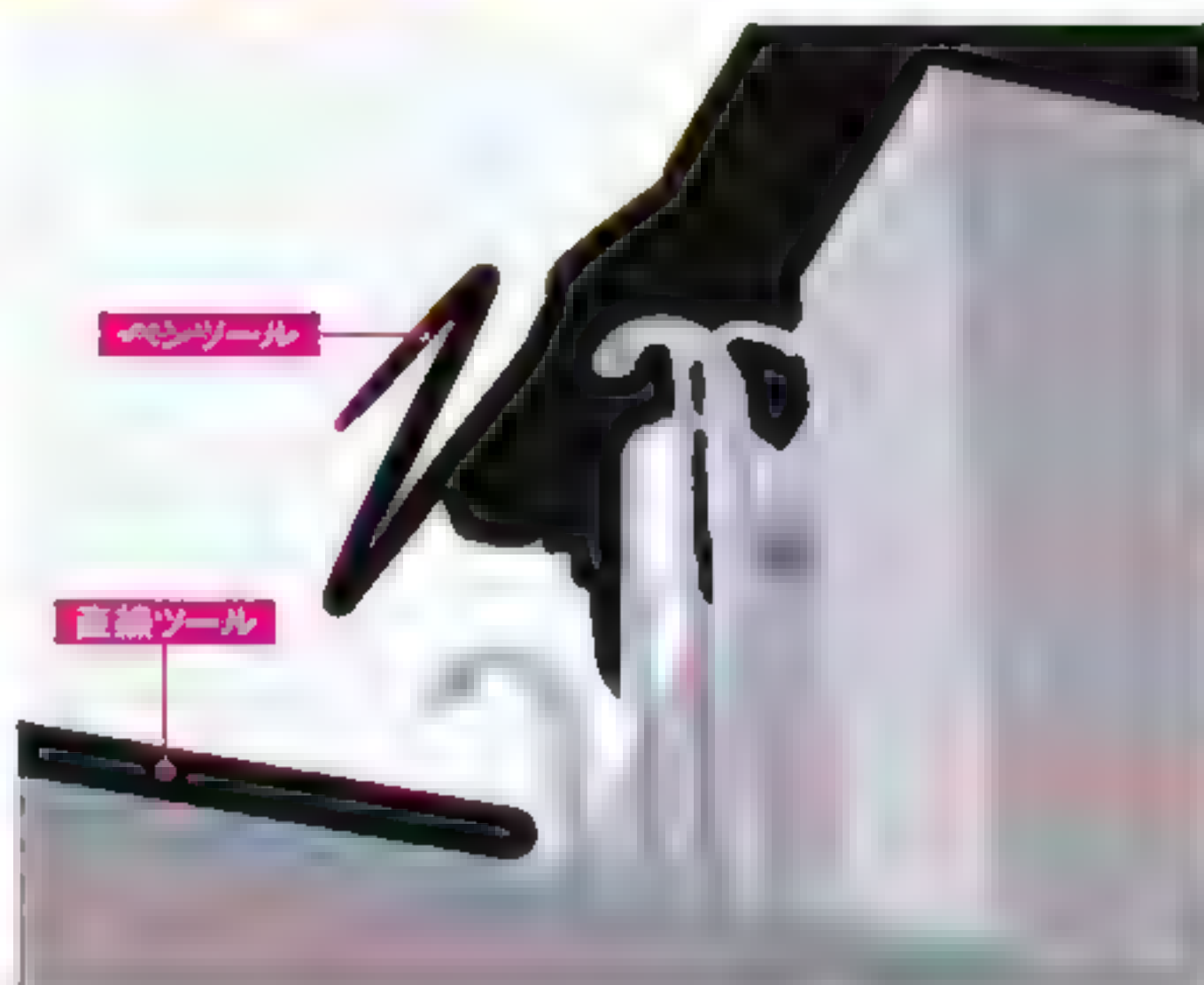
05 写真の切り抜き

写真の切り抜きはフォトバッシュに欠かせない処理です。モチーフのディテールによって切り抜きの難易度が大きく変わるため、CLIP STUDIOの機能を必要に応じて使い分けるとよいでしょう。

CLIP STUDIOのレイヤーマスク機能

レイヤーマスク機能を活用すると、切り抜き前の写真の情報が残るため、後から選択範囲をとり直すことが可能です。

(1)レイヤーマスクを作成

写真のレイヤーを選択し、［レイヤーマスクを作成］をクリックします。その後、作成されたレイヤーマスクのサムネイルをクリックして選択します。

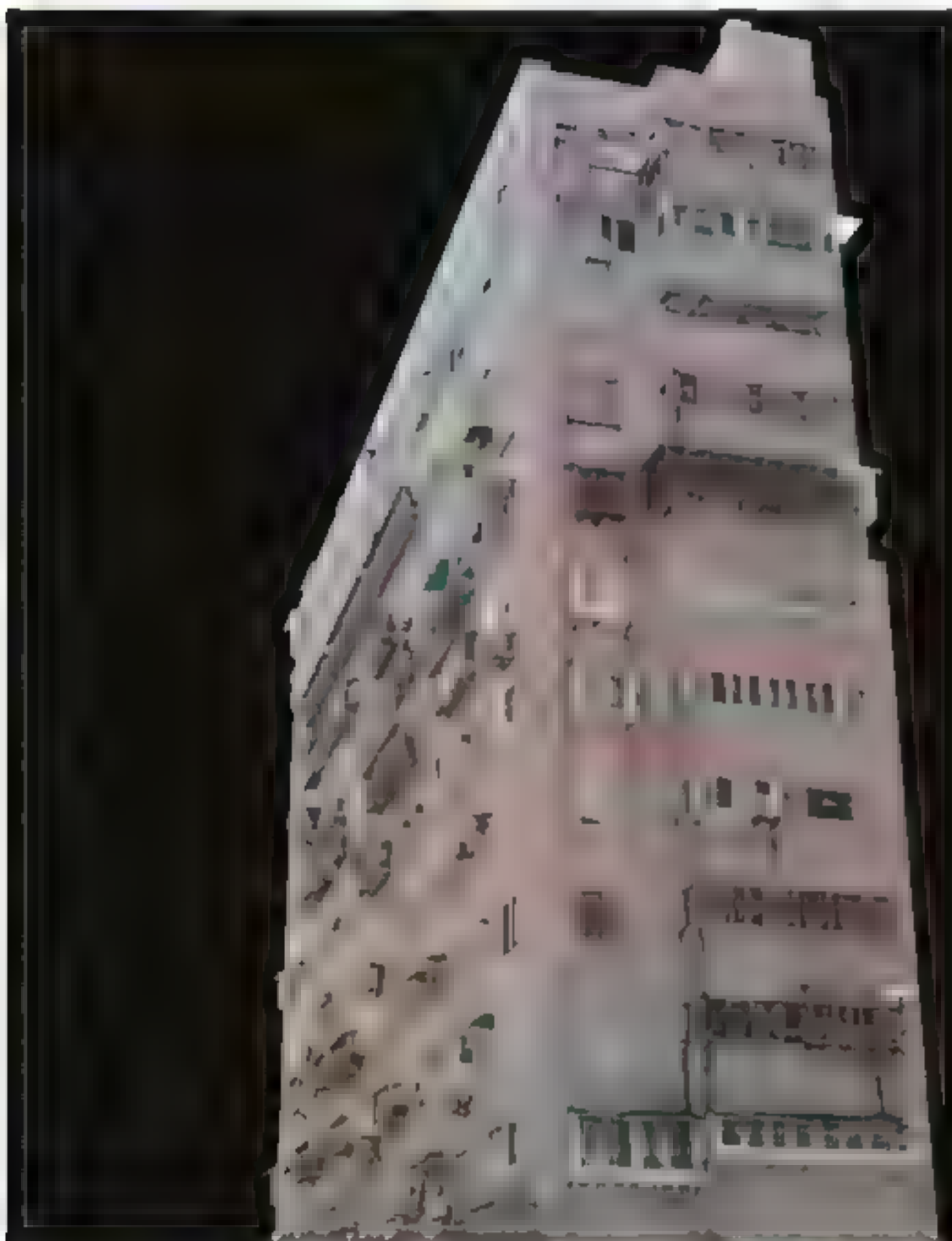
(2)不要な部分を消す

消しゴムツールや透明色のブラシを使って、写真の不要な部分を削っていきます。建物などの直線的なモチーフの場合は直線ツール、複雑なディテールの箇所はペンツール等を使い分けてもよいでしょう。

(3)自動選択ツールを使う

切り抜きたい対象の周りが単色に近いような写真の場合、自動選択ツールを利用すると簡単に選択範囲を作成できます。写真のサムネイルを選択したら、自動選択ツールで削りたい空をクリックして選択範囲を作成します。

一度クリックしただけできれいに選択範囲がとれない場合は、ツールプロパティで［色の誤差］や［領域縮小］を調整してから、再度自動選択を試します。

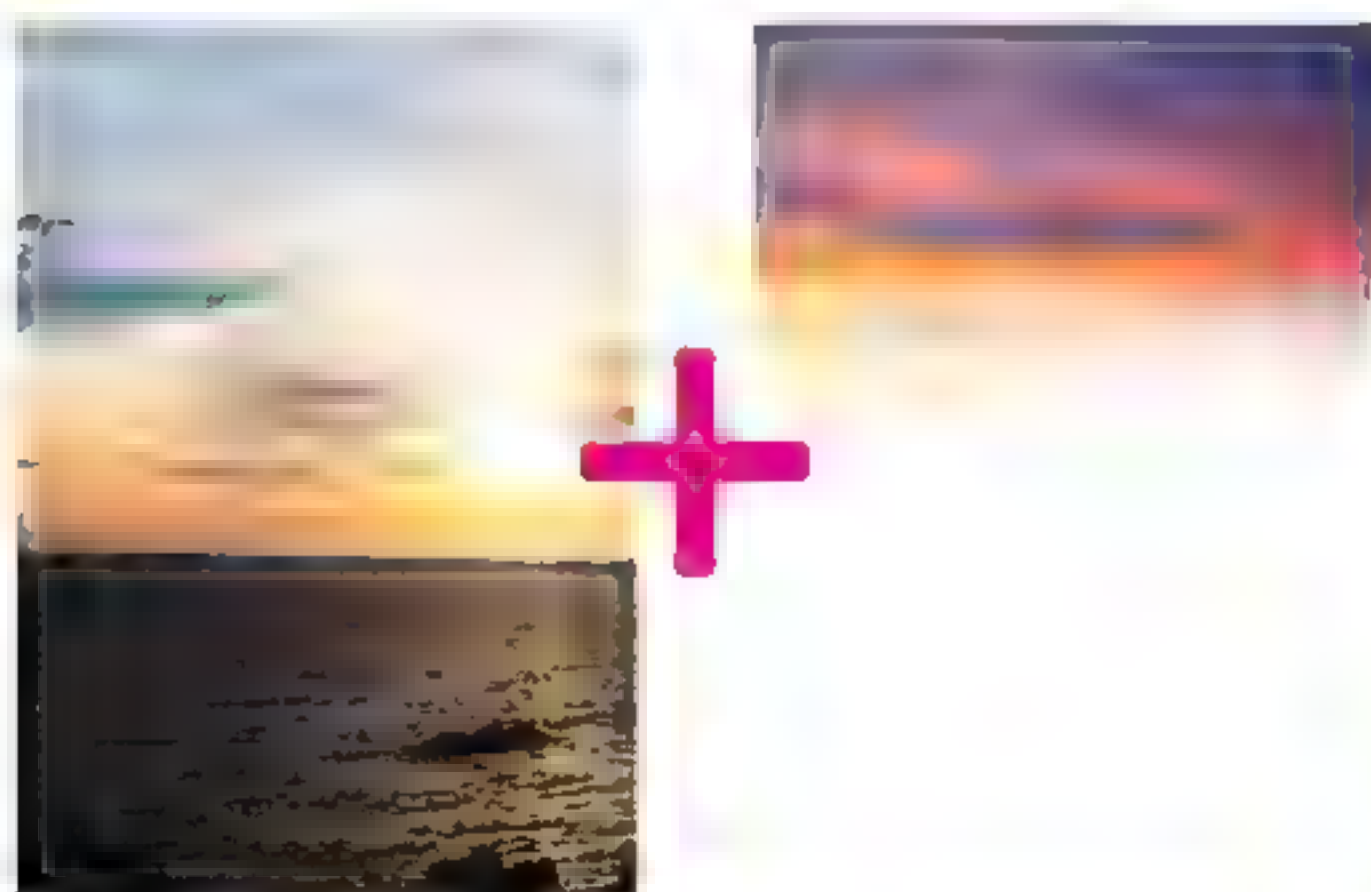
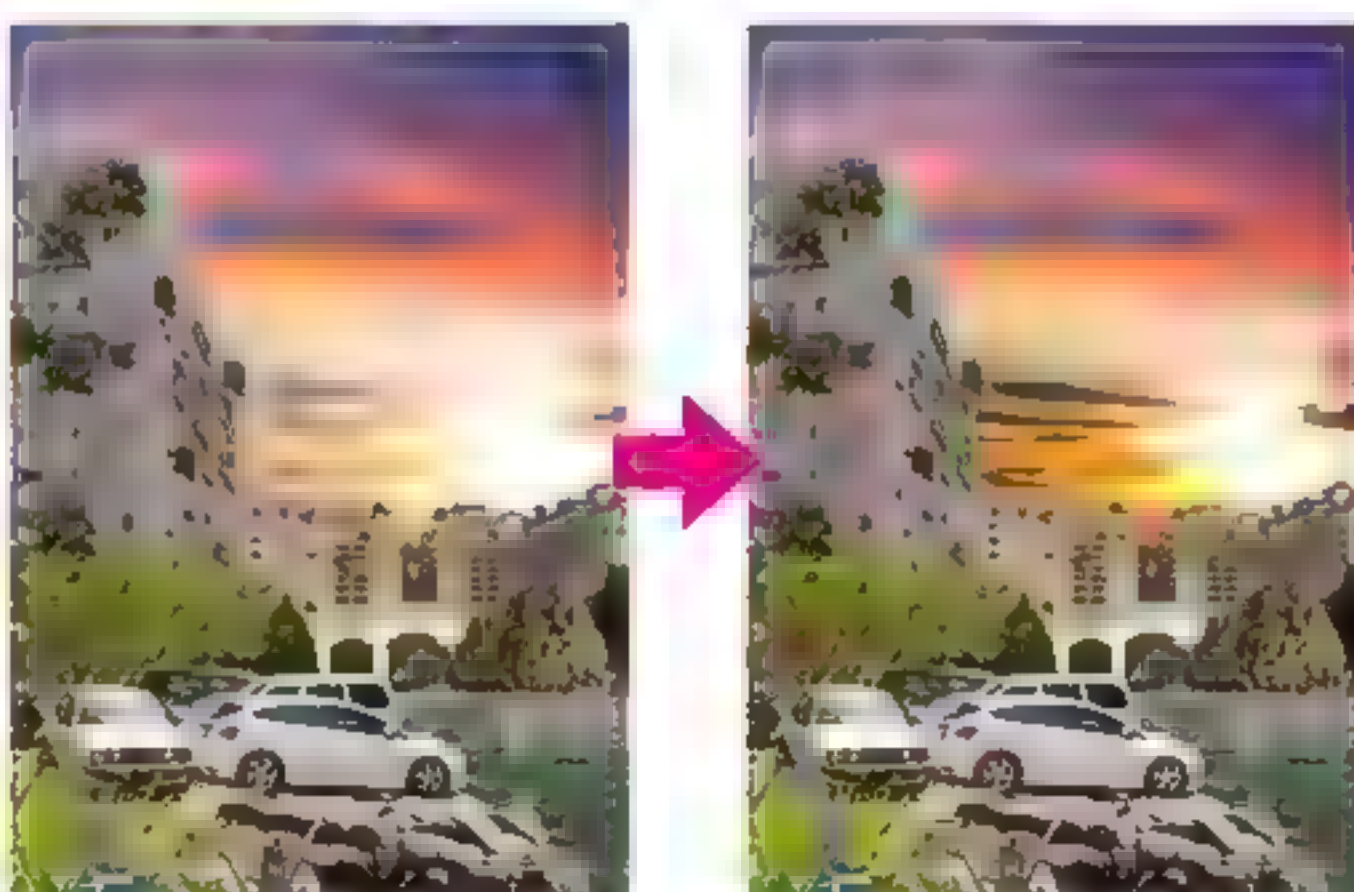
再びレイヤーマスクのサムネイルをクリックし、Deleteキーを押して不要な背景を削りました。

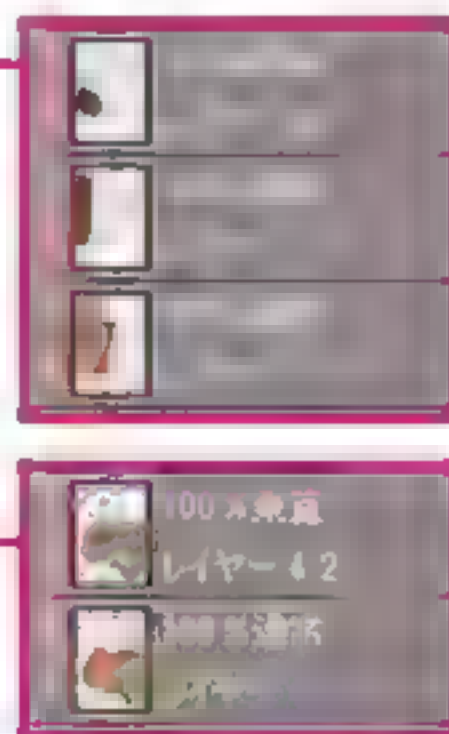
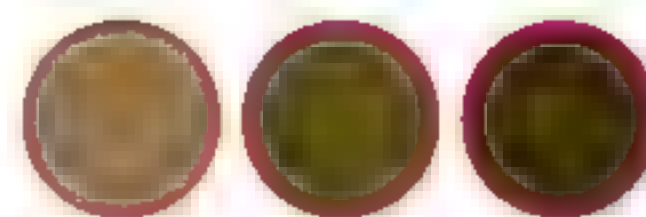
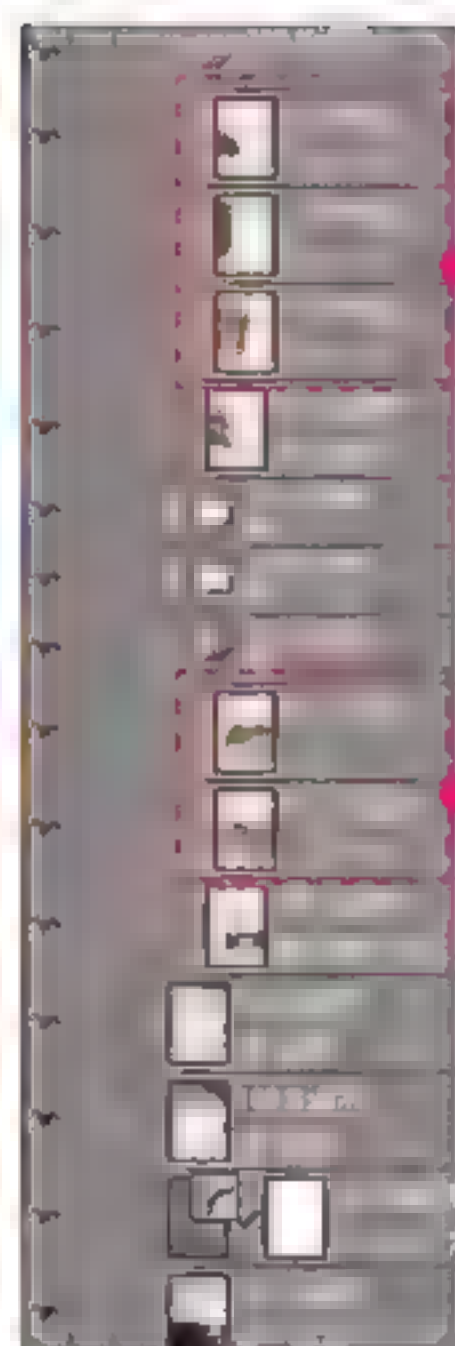
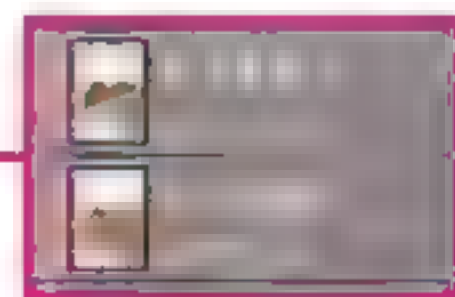
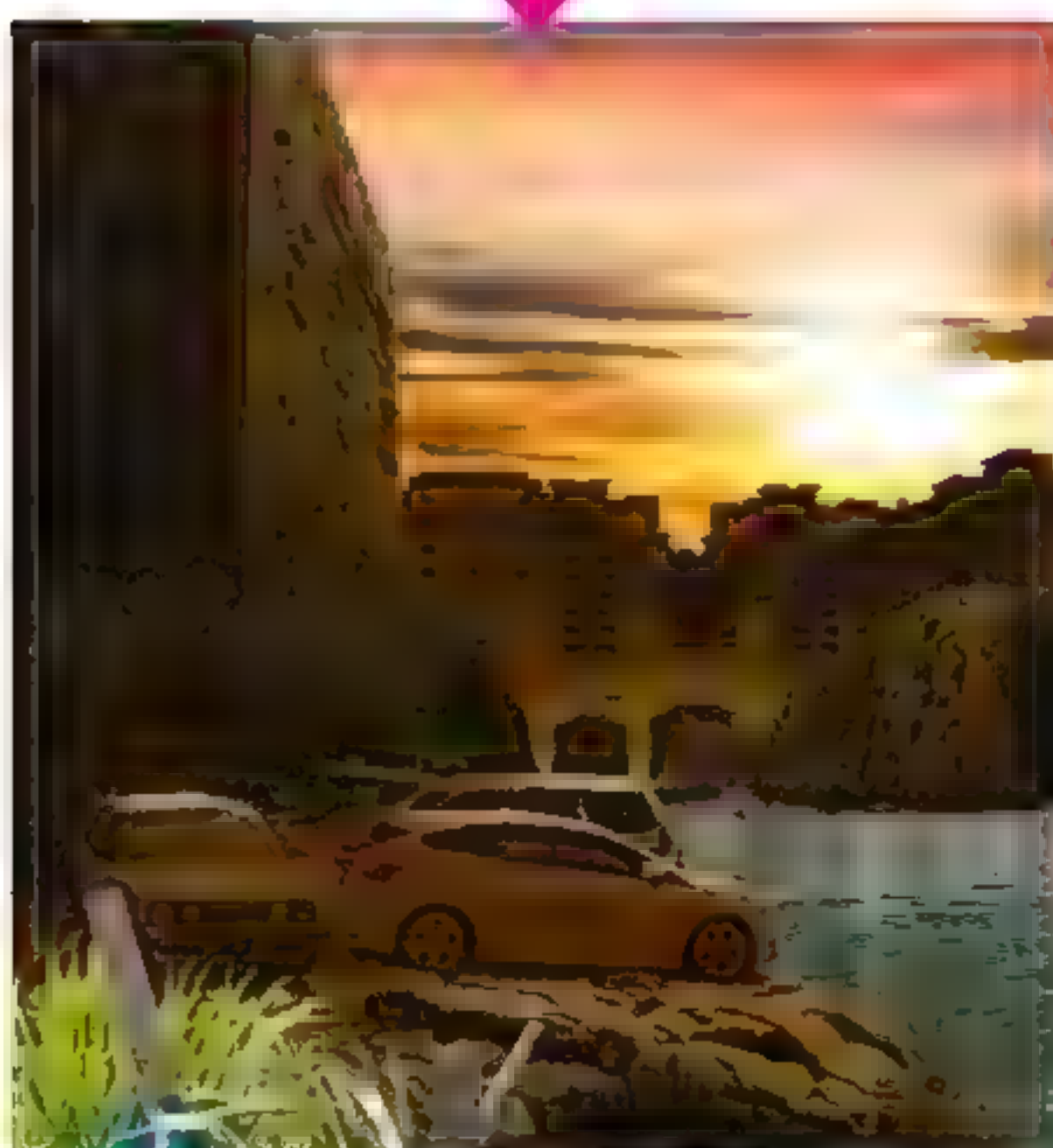
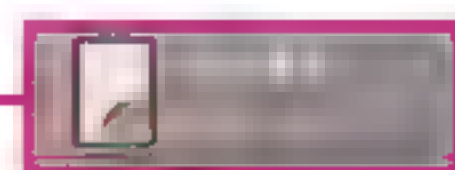
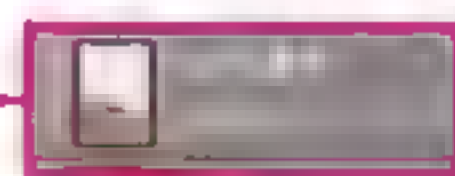
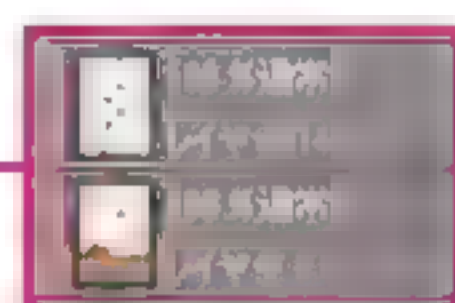
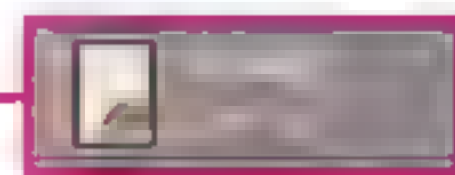
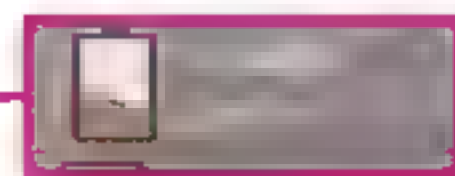
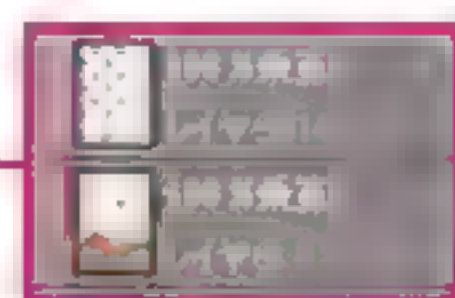
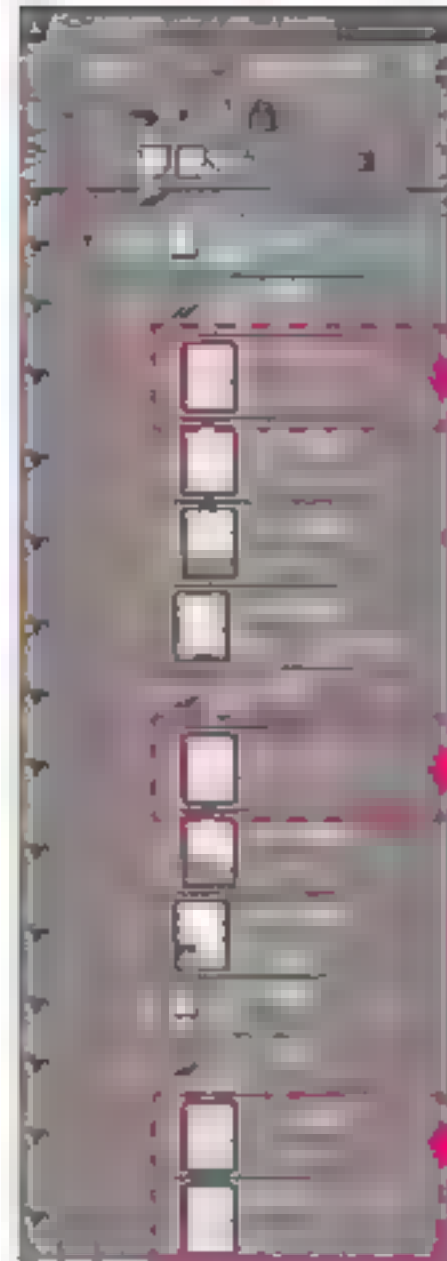
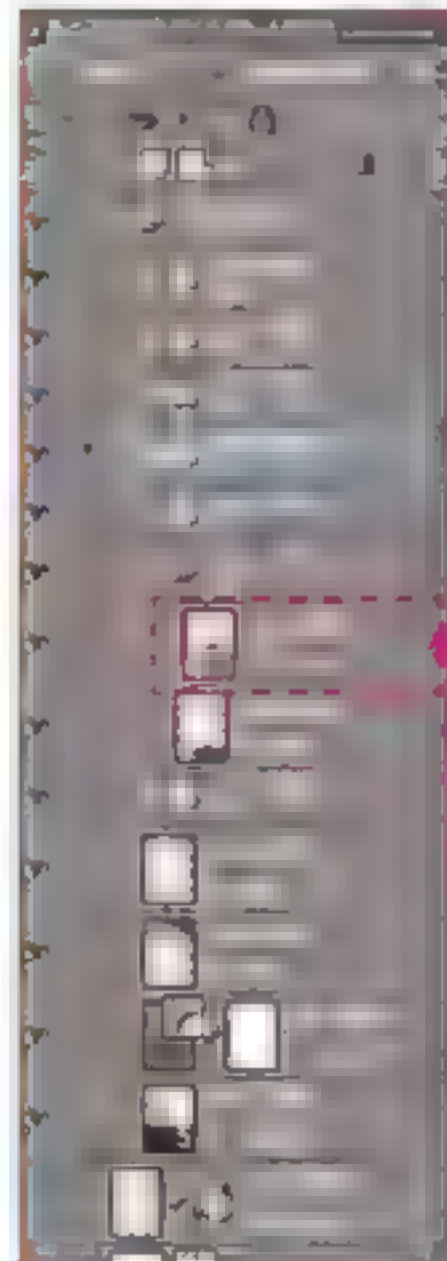
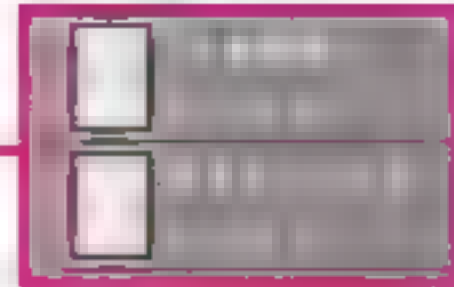
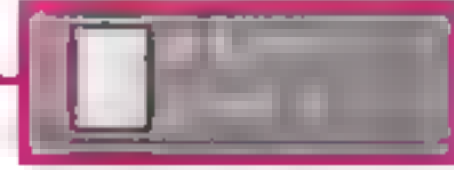
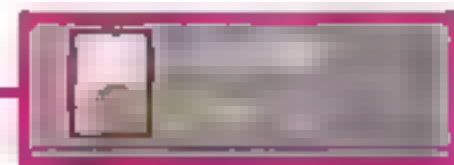
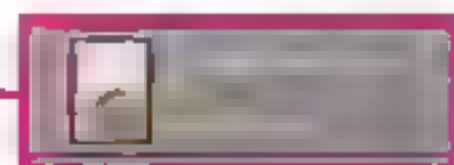
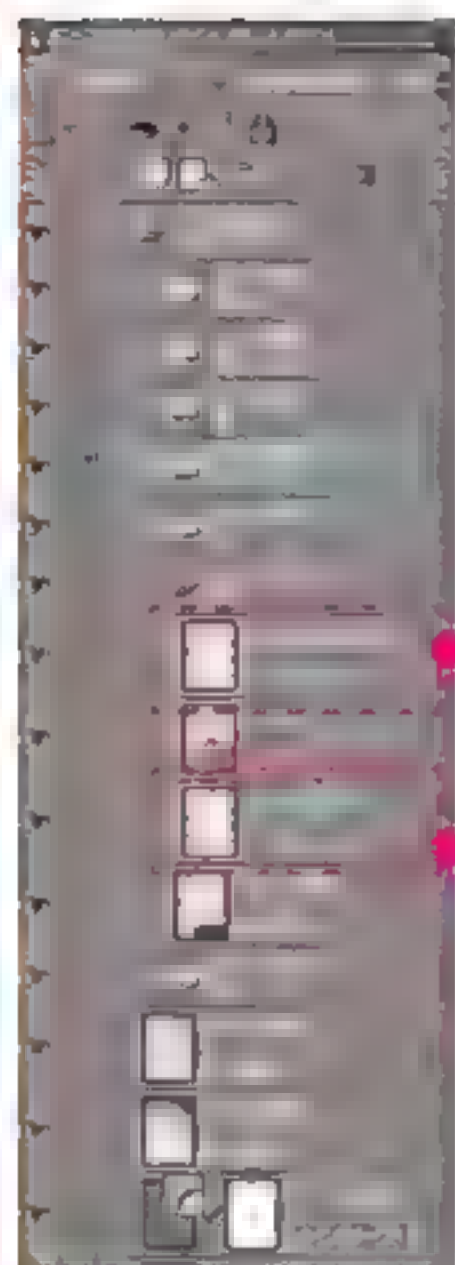
鳥などのシルエットを切り抜く場合は、対象をクリックし、［選択範囲］→［選択範囲を反転］を実行し、Deleteキーで背景を削除します。

自動選択ツールできれいに切り抜けなかった箇所はペンツールなどを使い微修正して完了です。

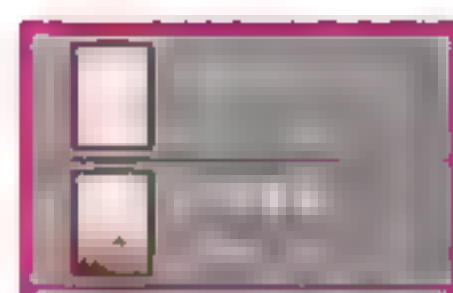
06 時間帯を揃える！（夕景）

時間帯に合わせて陰色やオーバーレイの色味を統一すると、全体の調和がとりやすいです。写真素材同士の極端な光源の違い・天候・時間帯がバラバラだと補正の難易度は上がってしまうため、なるべく近い条件で撮影した写真を選びましょう。

CLIP STUDIOなどでの色調補正テクニック

まず空の調整を行い作品の時間設定を決めてしまいます。次に風景の中で主役となるモチーフや面積を広く占めるモチーフから色調整を行い、周囲のモチーフもそれに合わせて調整していきます。光源に合わせて陰を加筆したり、オーバーレイや色調補正を行い調整を加えます。ここではCLIP STUDIOで解説しますが、Photoshop等でも同様です。

2枚の夕焼けの写真を利用して空を作成しました。写真同士の重なる部分をやわらかい消しゴムツール等で削り、つなぎ目が自然に見えるように組み合わせます。

写真を合成しただけだと、上の夕焼け空に対し下の夕焼け空の彩度とコントラストが弱く不自然なため、トーンカーブを使い補正を行います。

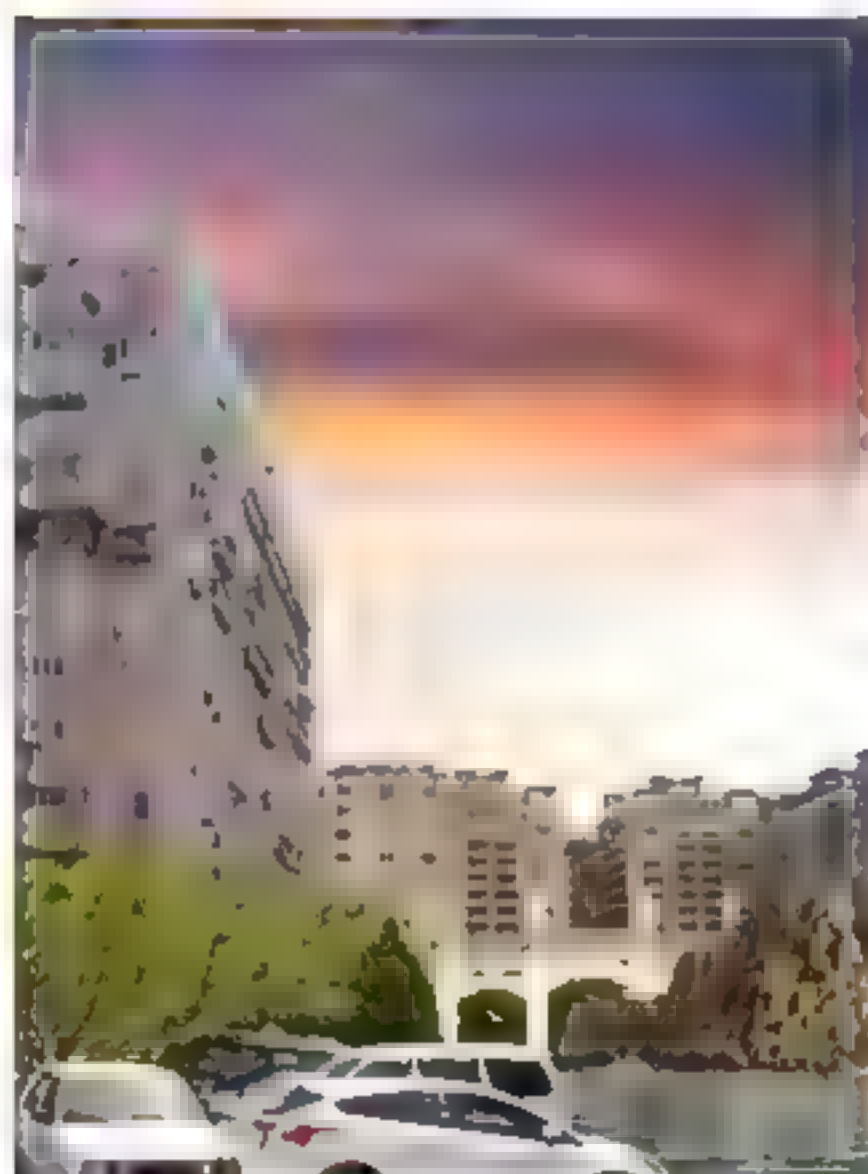
写真のレイヤーの上に新規で陰のレイヤーを追加します。特に遠景は細かいディテールがあまり残らずシルエットに近い暗さになるように、重ための色を置きます。

陰のレイヤーのレイヤーモードを乗算に切り替え、レイヤーの不透明度を調整します。

中景は遠景よりやや明るくします。遠景と近い色相の陰色を使用し、中景も陰を乗せていきます。

遠景と同様の手順で、レイヤーを乗算モードにして、陰の不透明度を下げてなじませます。

中景の岩や廃車などで、特に光の当たる位置にハイライトを追加します。黄色・オレンジ系の色をブラシで入れ、描画モードをスクリーン等に変更します。

海の写真の上に新規で陰のレイヤーを追加します。特に遠景は細かいディテールがあまり残らずシルエットに近い暗さになるように、重ための色を置きます。

描画モードをオーバーレイに変更します。

まだ元写真の海の緑色が強いため、新たに通常レイヤーを追加し、エアブラシでオレンジ系の色を置きます。さらに、夕日の影響を強く受けている部分に明るい色をエアブラシで描き足し、加算（発光）レイヤーに変更しました。

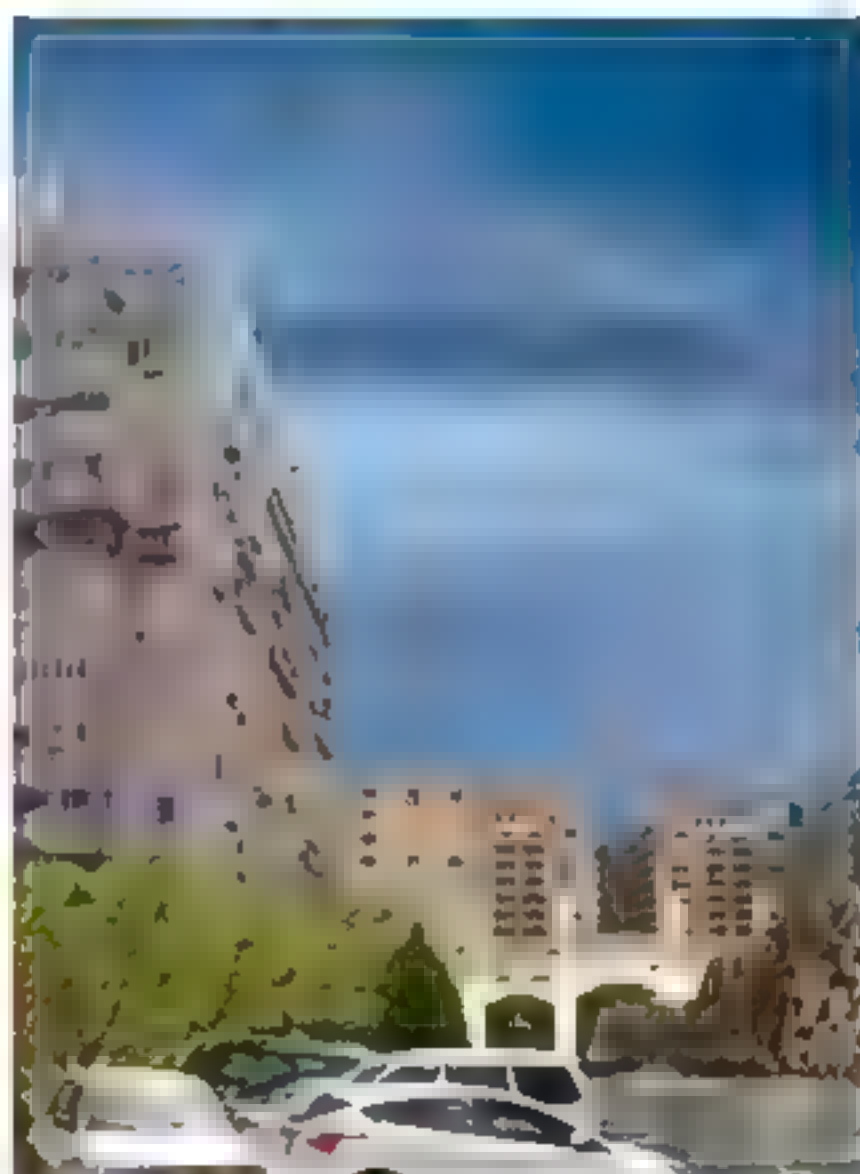
近景も中景や遠景と同じく乗算で陰を加え、キワの部分にハイライトを入れます。一番画面手前にあたるため、細かいペンツール等で丁寧にハイライトを描きます。

07 時間帯を変える2（夜）

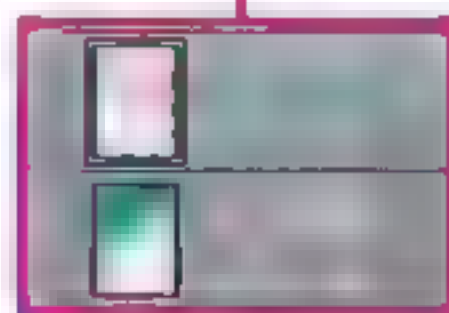
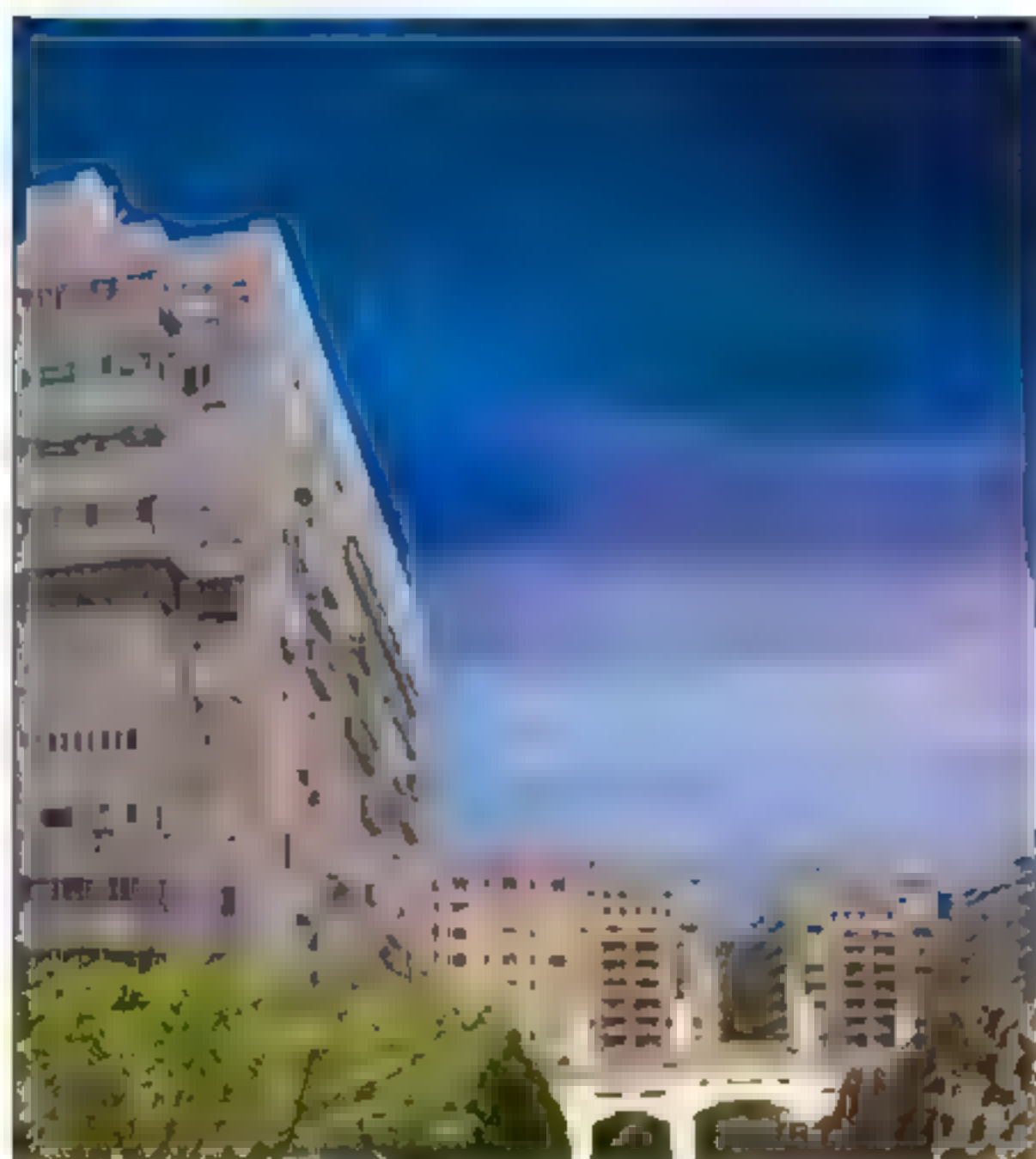
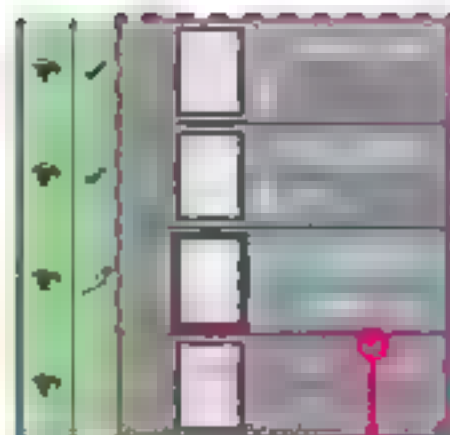
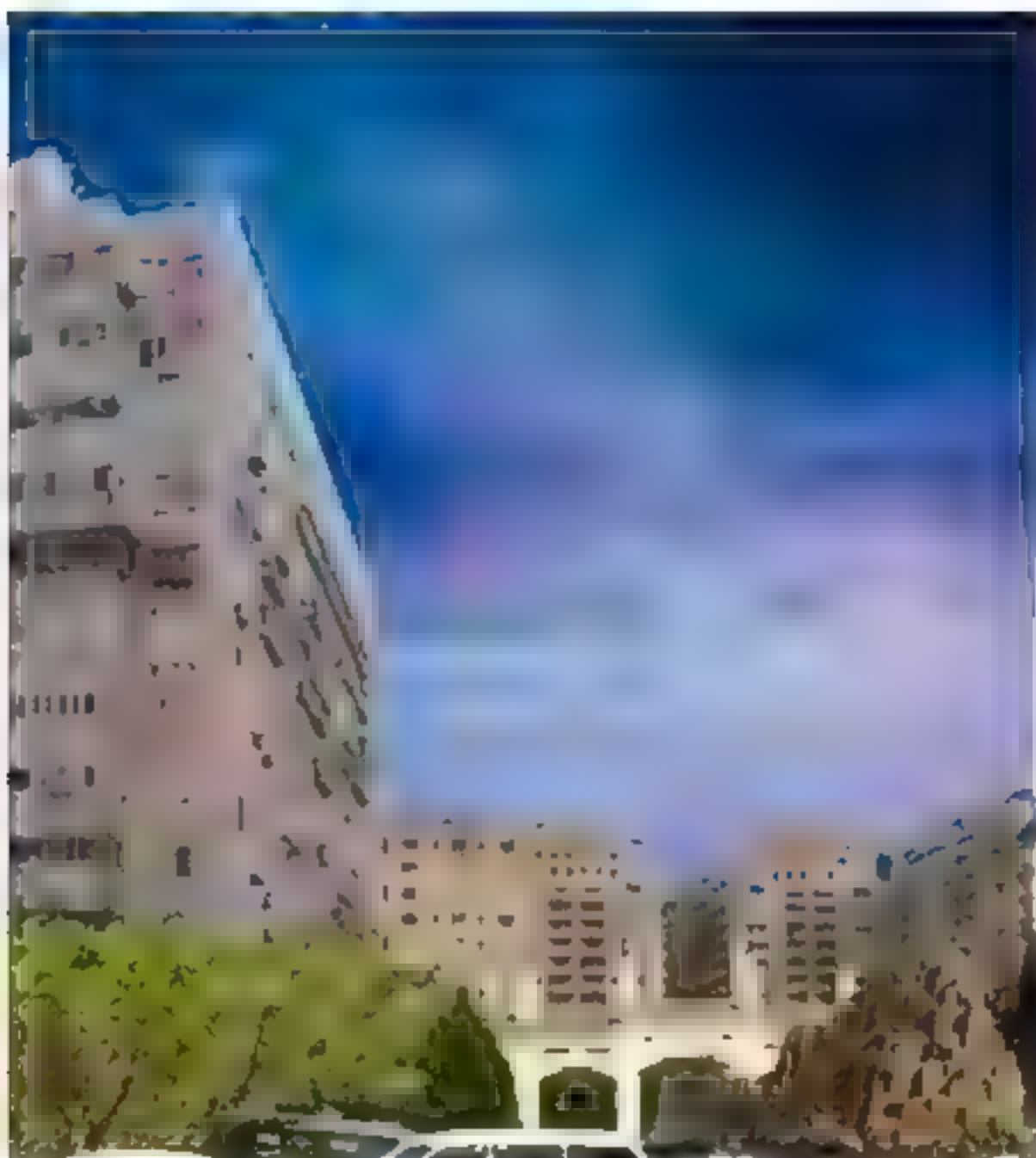
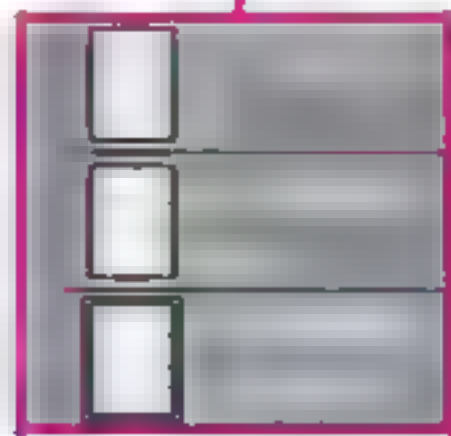
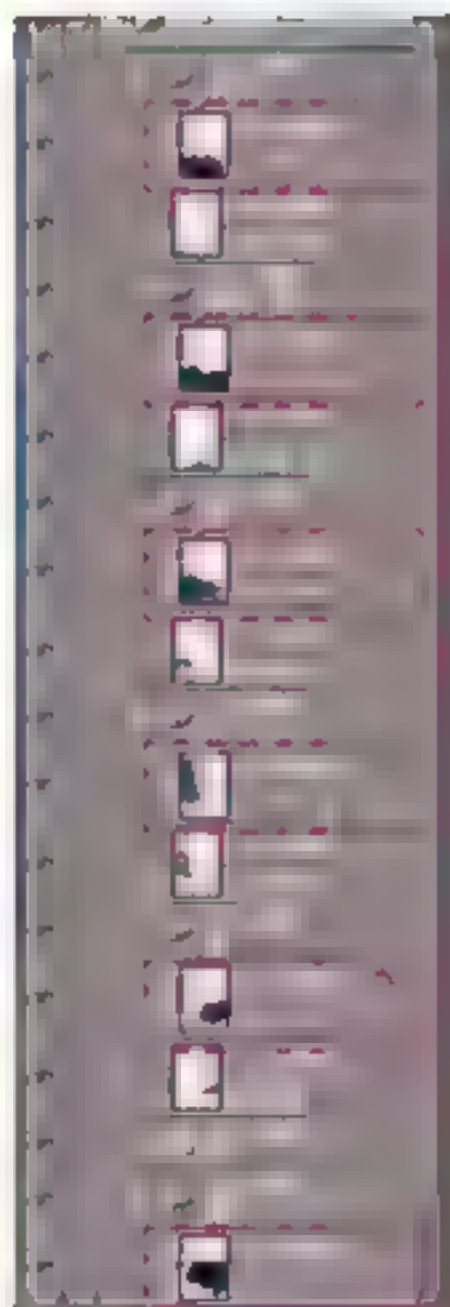
夜は、夕景に比べてより遠くの建物をシルエットのように暗く表現します。ただし、全体が暗くなりすぎてしまわないよう、空や海などに明るい色を置き、色幅を持たせます。

CLIP STUDIOなどでの色調補正テクニック

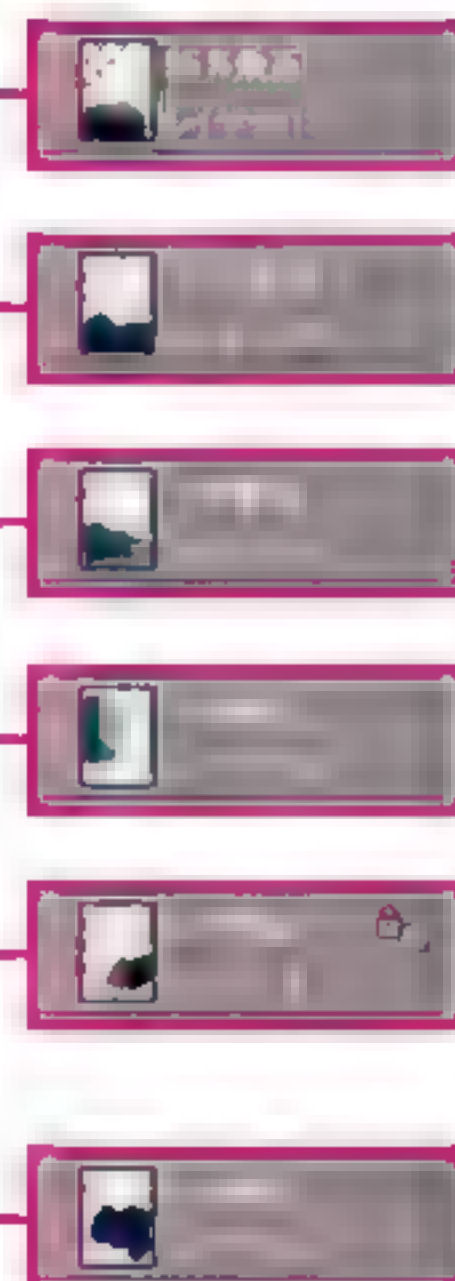
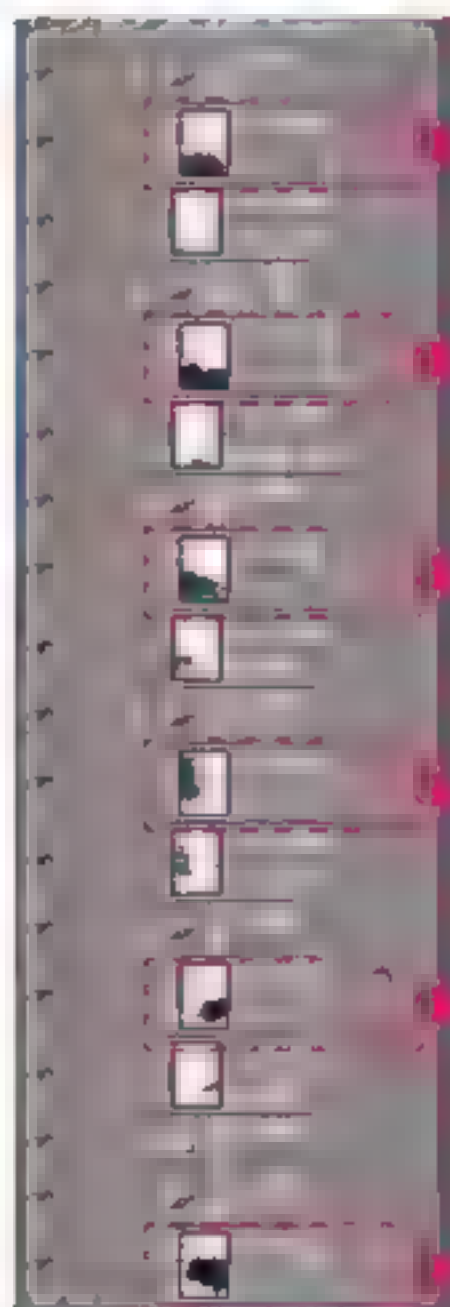
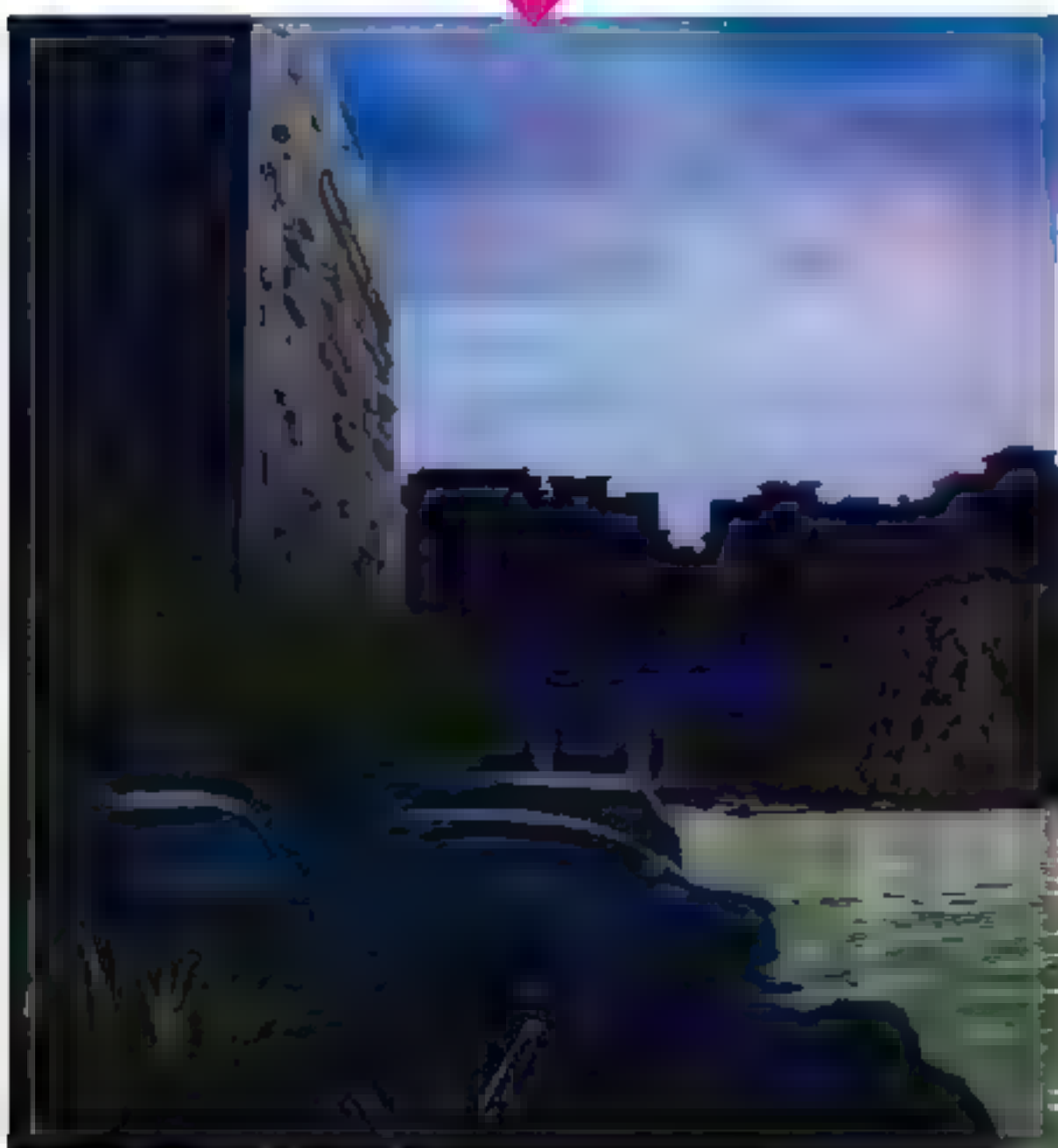
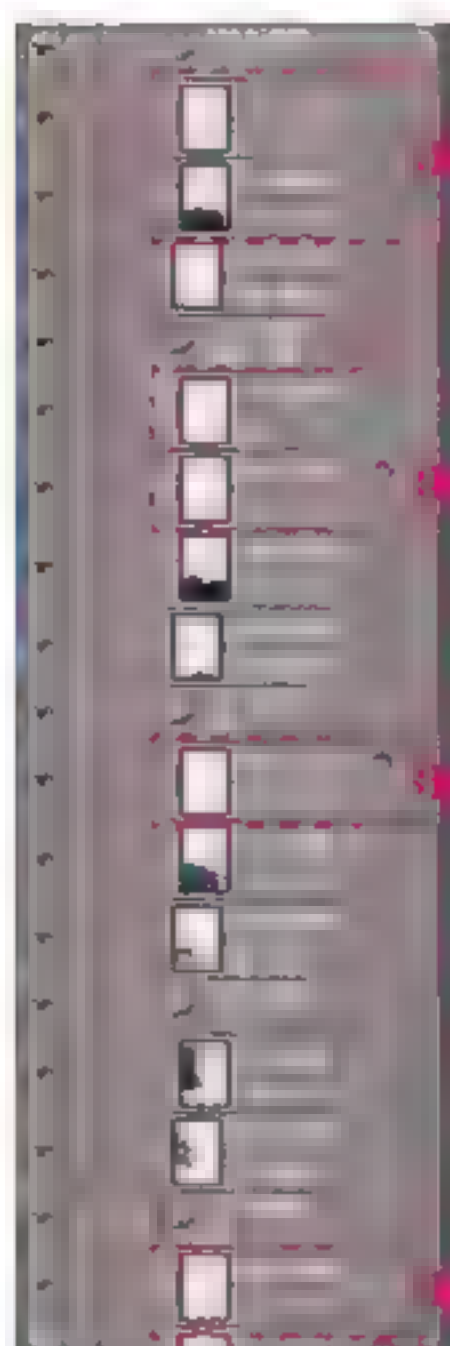
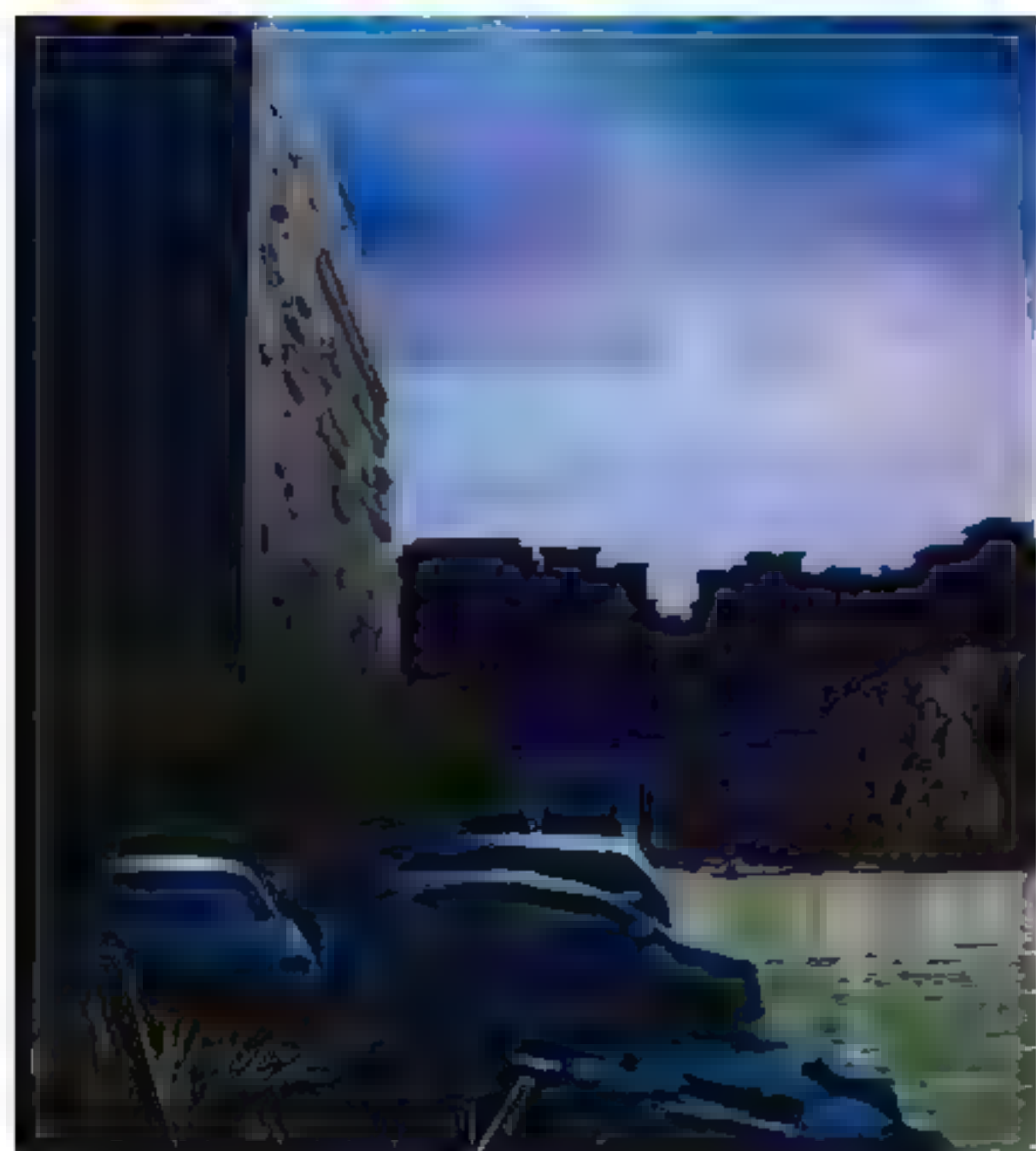
夕景と同じ素材を利用し、夜の時間帯への変更も可能です。空と陰色を調整していきます。

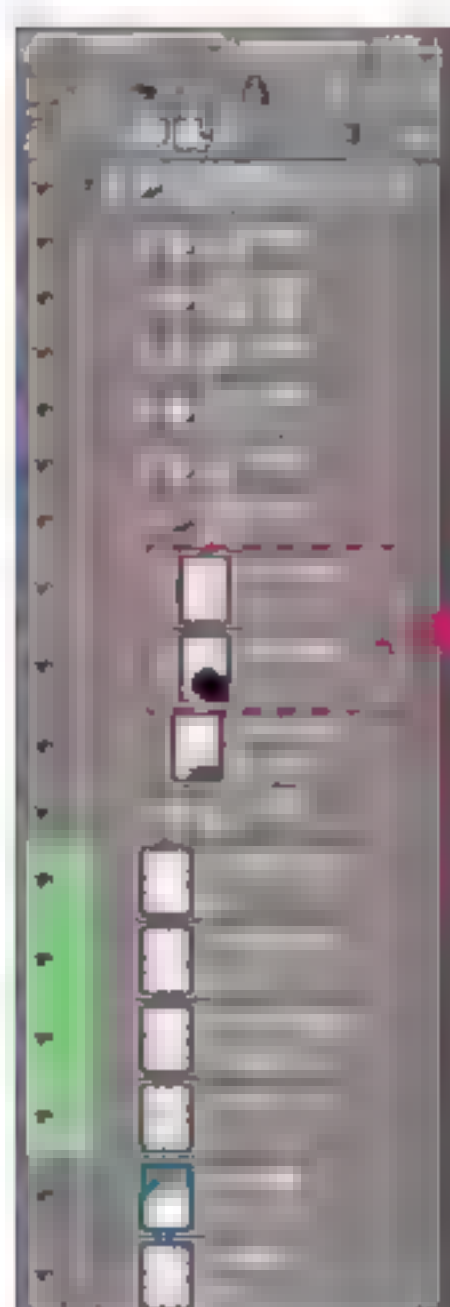
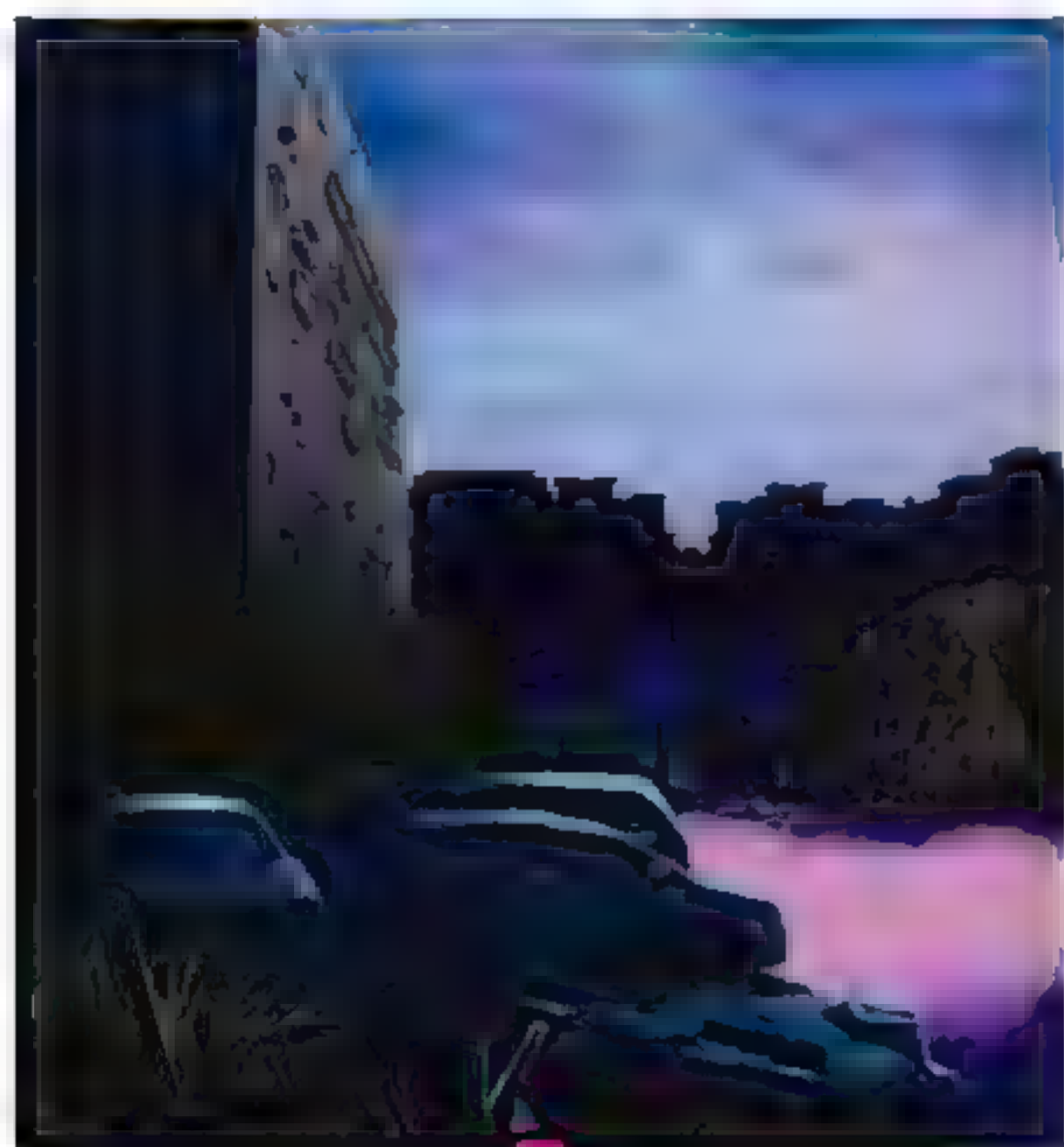
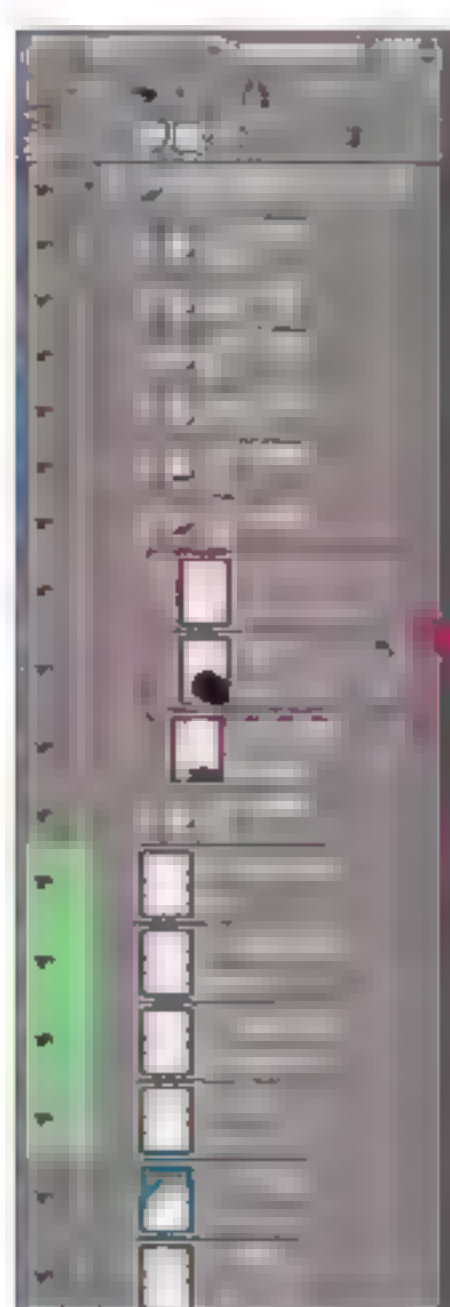
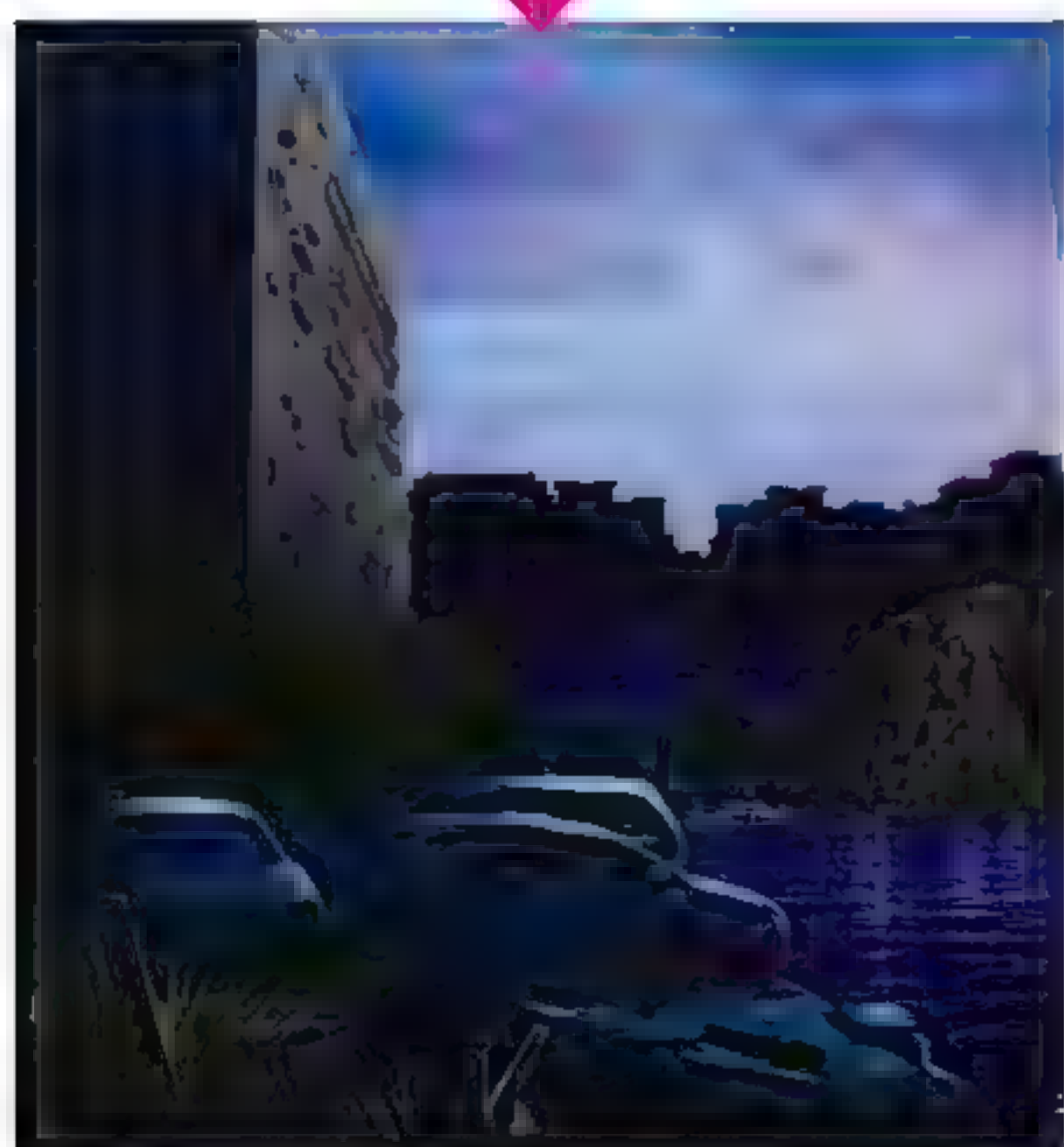
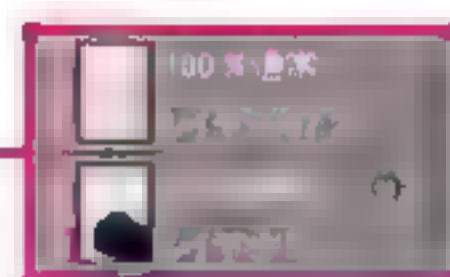
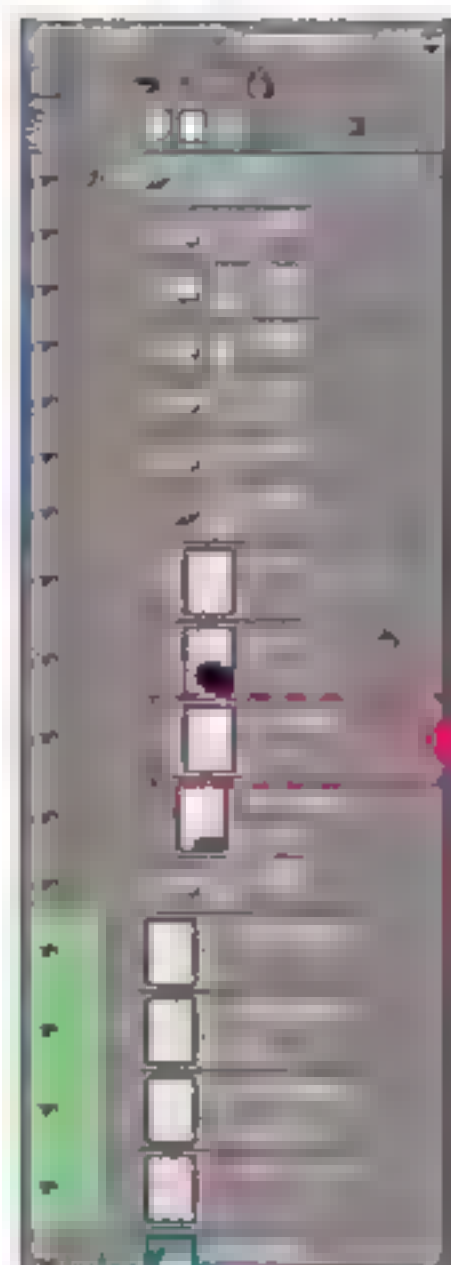
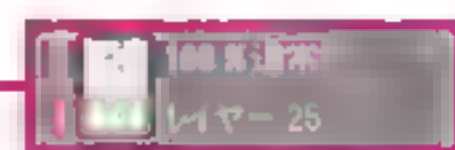
夜空の補正1

夕景で使用した空の写真を利用して夜空を作ります。レイヤーモードの設定を輝度に変更し、下の空の写真の不透明度を24%に下げます。

夜空の補正2

空の下に新規レイヤーを追加し、紺色で塗りつぶしました。

夜空の補正3

空の色の幅を広げ、彩度も高く調整します。今回は空の上部に青色を乗算で置き、中央付近に紫色をオーバーレイで追加しました。

天の川をにじみ緑水彩ブラシで描き、星をトーン削りブラシ（「CLIP STUDIO ASSETS」からダウンロード可能）を使用して描きました。星はレイヤーを複製コピーし、下のレイヤーにフィルターからぼかし効果を加えます。それぞれのレイヤーを加算（発光）レイヤーに変更し、不透明度を調整します。

夕景と同様、環境に合わせた色で近景・中景・遠景それぞれに陰を落とします。乗算レイヤーに変更し、不透明度を調整します。

陰色

[illegible]

キワの部分に明るい水色系の色でハイライトを追加します。

[illegible]

海に対しオーバーレイレイヤーで補正をかけます。色幅を持たせるため、明るい紫色と暗い紺色を置きました。描画モードをオーバーレイに変更します。

まだ海が暗い印象のため、オーバーレイレイヤーの下に新規レイヤーを作成し、エアブラシを使用して明るい色を置きました。

奥の建物に窓の明かりを追加しました。星と同様に、レイヤーを複製し、下のレイヤーに対してぼかし効果を加え、加算（発光）レイヤーに変更します。

08 天候を変える（雨）

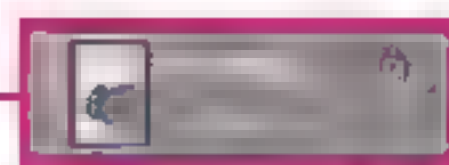
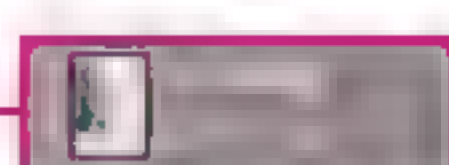
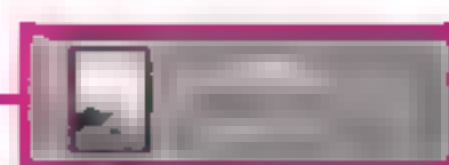
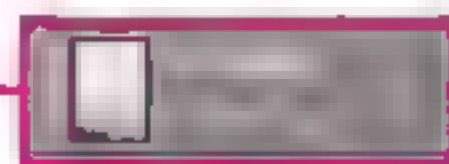
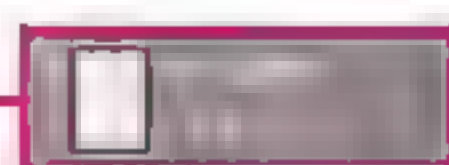
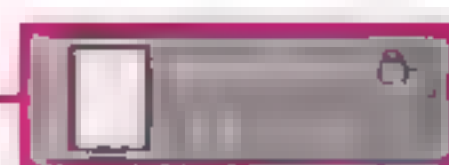
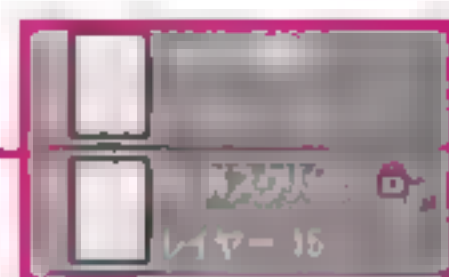
「雨」にもいろいろな表現がありますが、太陽光が雲にさえぎられるため、全体の彩度が低めの落ち着いた色合いになります。

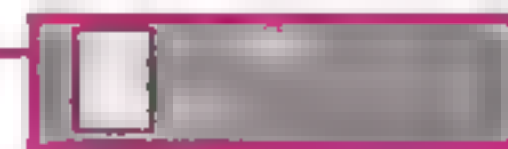
CLIP STUDIOなどでの色調補正テクニック

天気が雨の場合、それぞれの写真の彩度を下げて組み合わせるため、色調にそこまで気を配らなくても表現できます。色の幅が減ってしまう分、雨粒の表現等でコントラストを付け、絵としての魅力を出していきます。

夕景・夜と同じ空の写真を利用します。120ページで新たに作成したレイヤーと同じ要領で、空の写真の下に灰色で塗りつぶしたレイヤーを作成します。また、1つ1つのかたまりが大きい雨雲の特徴を表現するために、「空2」のレイヤーをコピーして拡大しました。

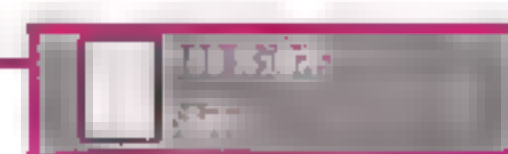
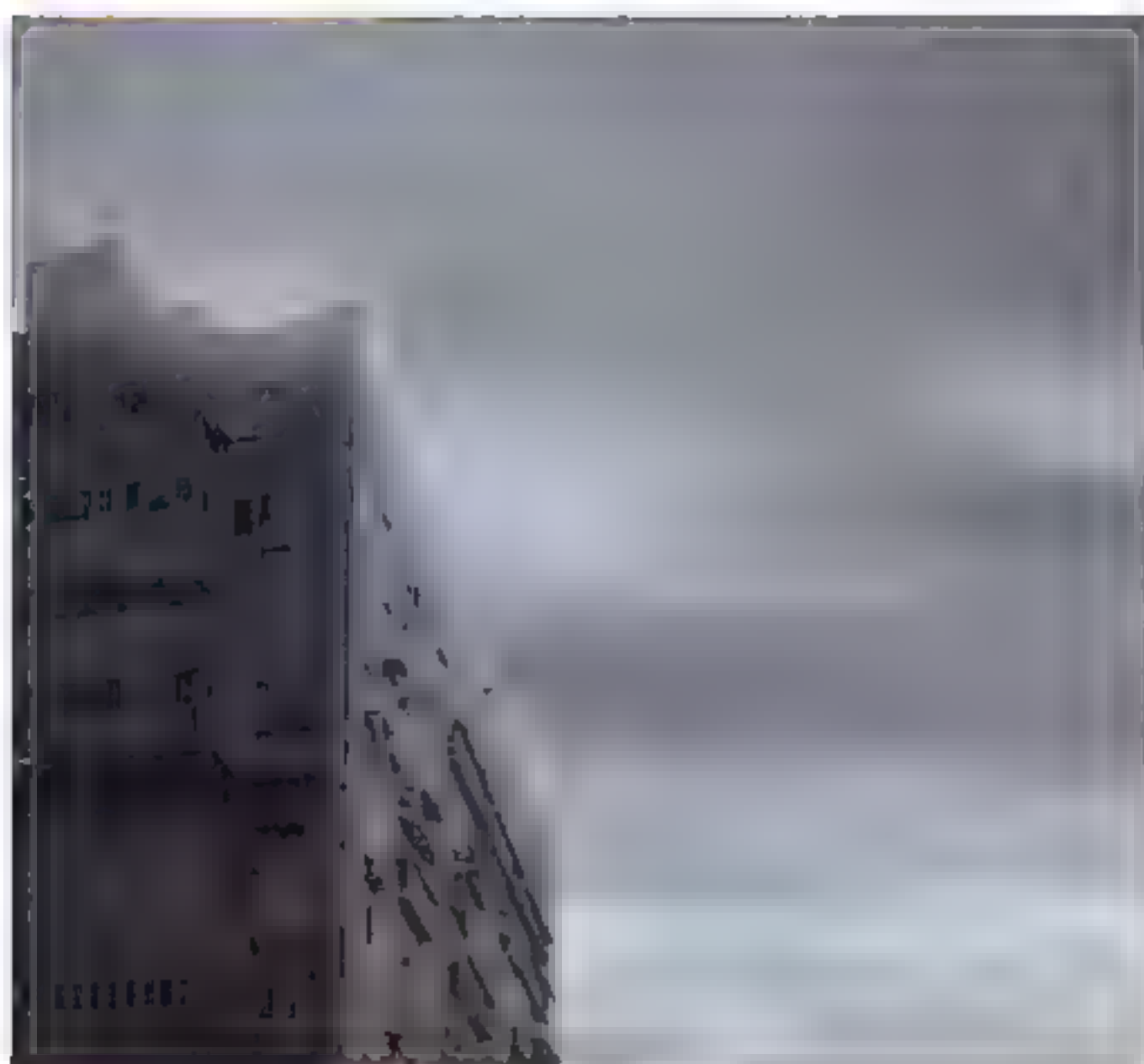
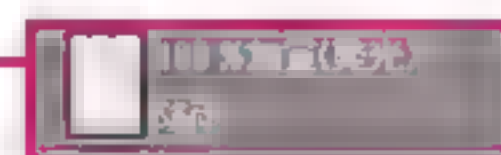
雲の中に光が強く当たっている部分をエアブラシやにじみ緑水彩などのやわらかいブラシで描画し、レイヤーモードを加算（発光）に変更します。

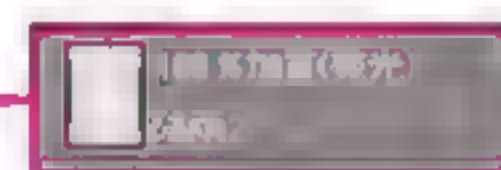
近景・中景・遠景の陰影を調整します。灰色に近い彩度低めの紺色で陰影を描画し、レイヤーモードを乗算に変更します。

悪天候の場合、実際にはあまり強い光は当たりませんが、スクリーンレイヤーでハイライトを追加します。

雨の表現1

雨が物質に当たって跳ね返っている表現を加えます。各モチーフ上部の雨の当たる位置に、エアブラシで白色を置きます。

雨の表現2

さらに雨粒を追加します。トーン削りブラシ（「CLIP STUDIO ASSETS」からダウンロード可能）を使用すると楽に描画できます。

雨の表現3

降雨を追加します。トーン削りブラシ等を使用し、画面全体に白い粒をランダムに描画します。

[illegible]14

［フィルター］→［ぼかし］→［移動ぼかし］を選び、降雨を表現します。ここでは、［ぼかす範囲］を24、ぼかす方向を-90に設定しました。

[illegible]15

さらに手前に大きい降雨を作成します。 で作成した降雨と角度に変化をつけます。

09 ブラシによる加筆

色味の調整だけでもイラスト風に写真を合成することが可能ですが、よりイラストらしい魅力を引き立てるために必要に応じてブラシによる描き足しを加えます。

画面手前のモチーフや目につきやすい箇所を加筆

全てのモチーフの写真に加筆処理を加えるのは大変な労力が必要です。完成形のイメージにもよりますが、目につきやすい箇所のみに描き足しを行うことでイラスト風の作品を成立させられます。

画面手前の目につきやすい箇所を描き足すことで、密度の調整を行っていきます。いったん陰やハイライトのレイヤーを非表示にしました。

手前の岩の部分をブラシを使って加筆していきます。細かいディテールをつぶしつつ、岩の面に沿って描き足します。

で消していた陰やハイライトのレイヤーを表示します。
ハイライトの細かさをブラシで調整します。

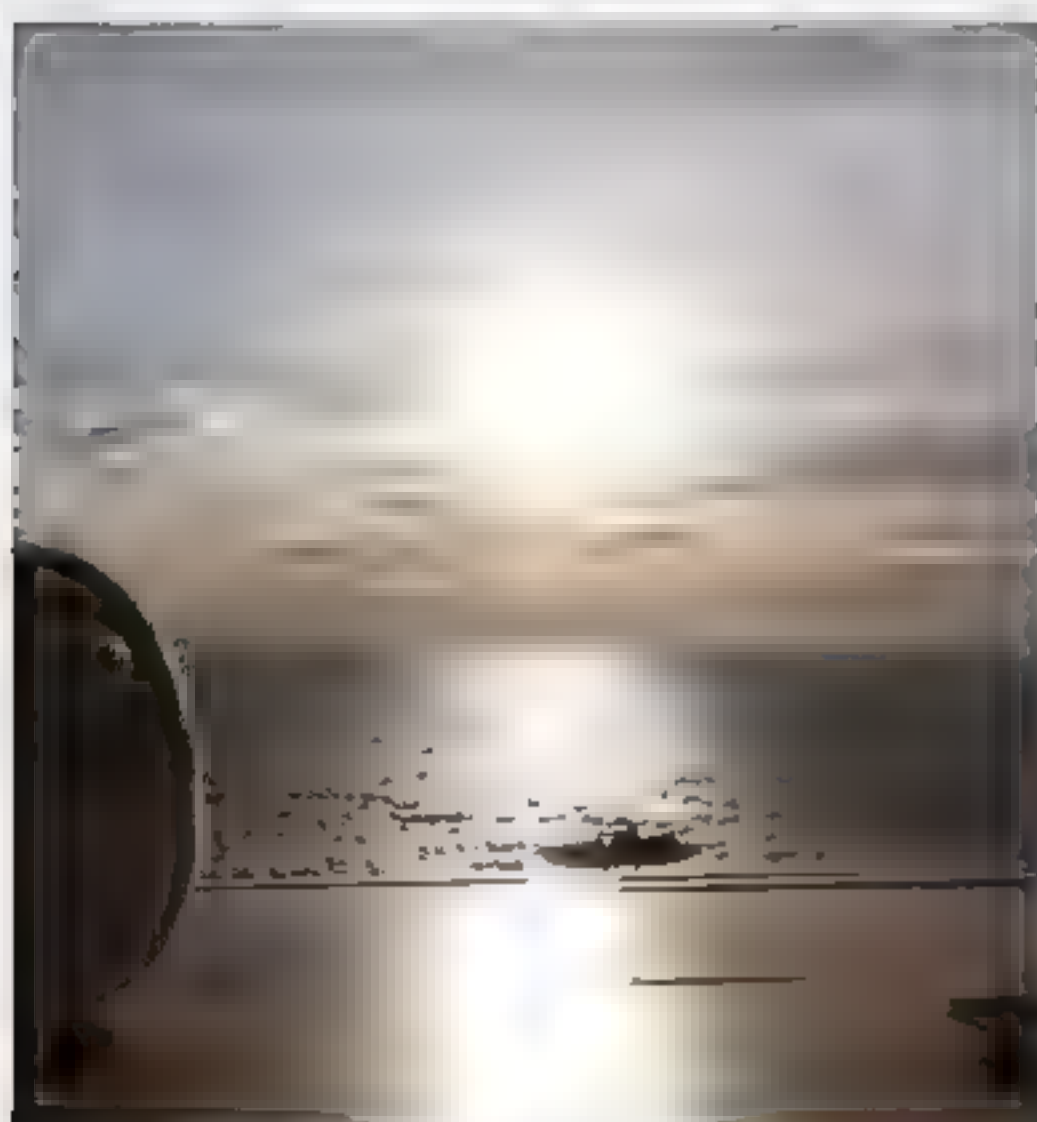
中景の岩も近景と同じ要領で描き足していきます。距離が離れる分、近景よりディテールをつぶしてしまって問題ありません。

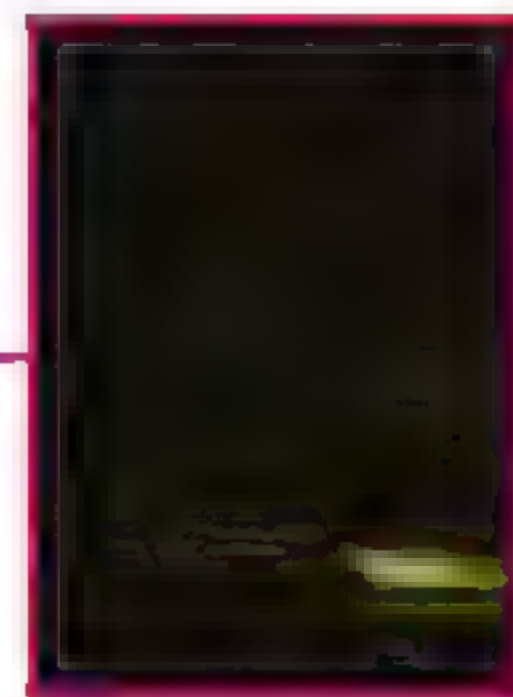
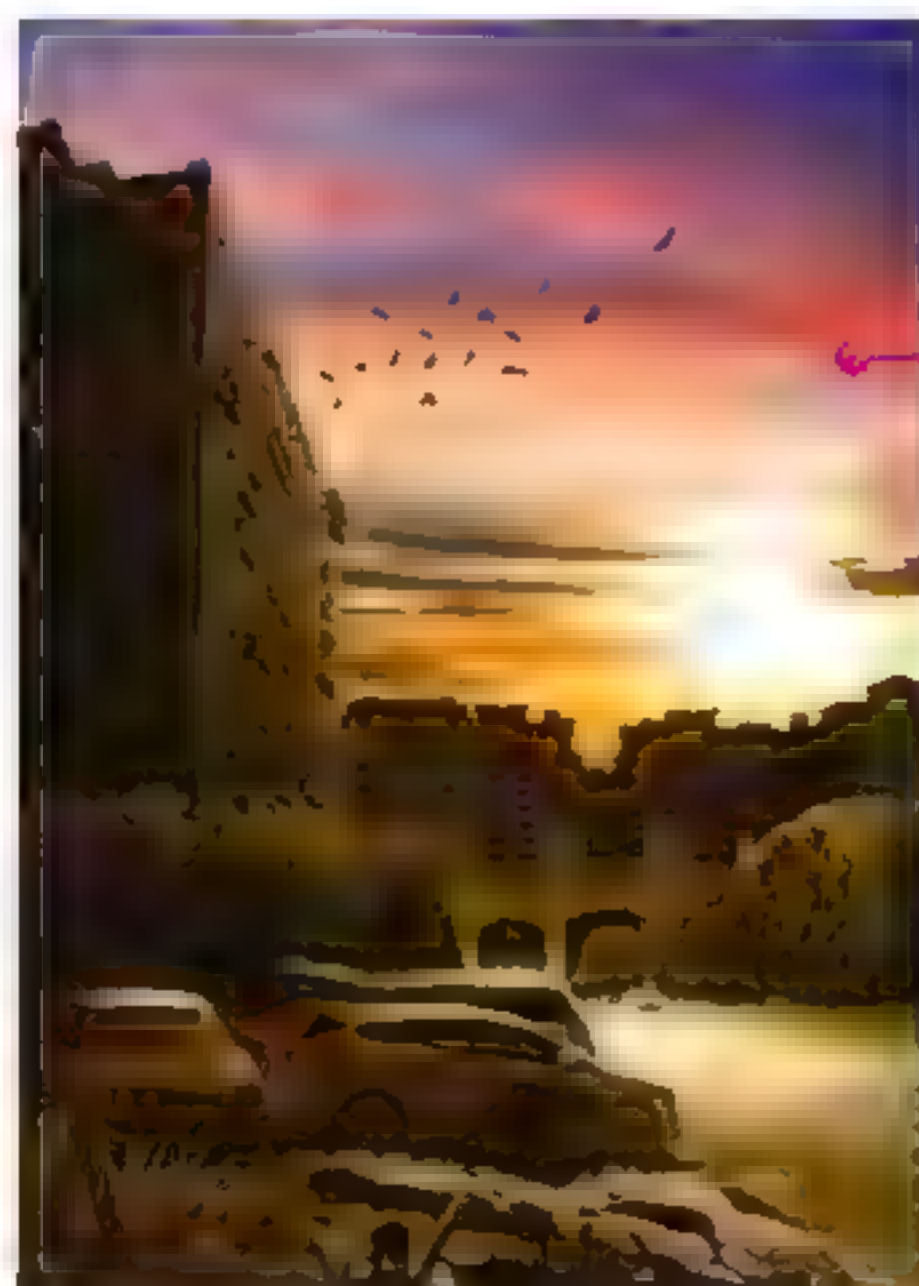
自然物も近景と同じ要領で描き足していきます。葉の細かいディテールをブラシのタッチでつぶします。

10 演出を加えた全体調整

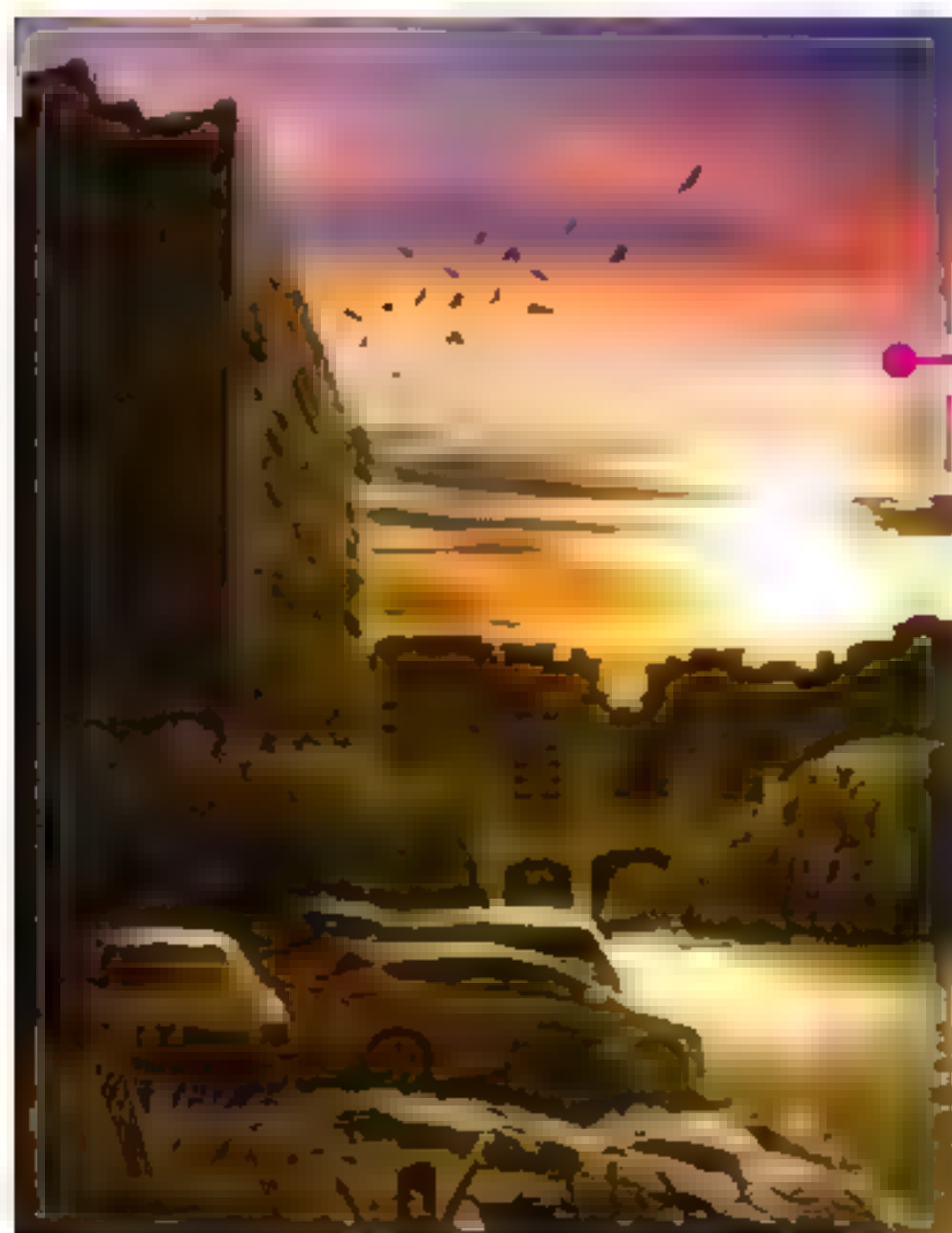
最後に演出効果を加えて仕上げていきます。実際の写真等を観察し、光源を意識して光の効果をとり入れます。

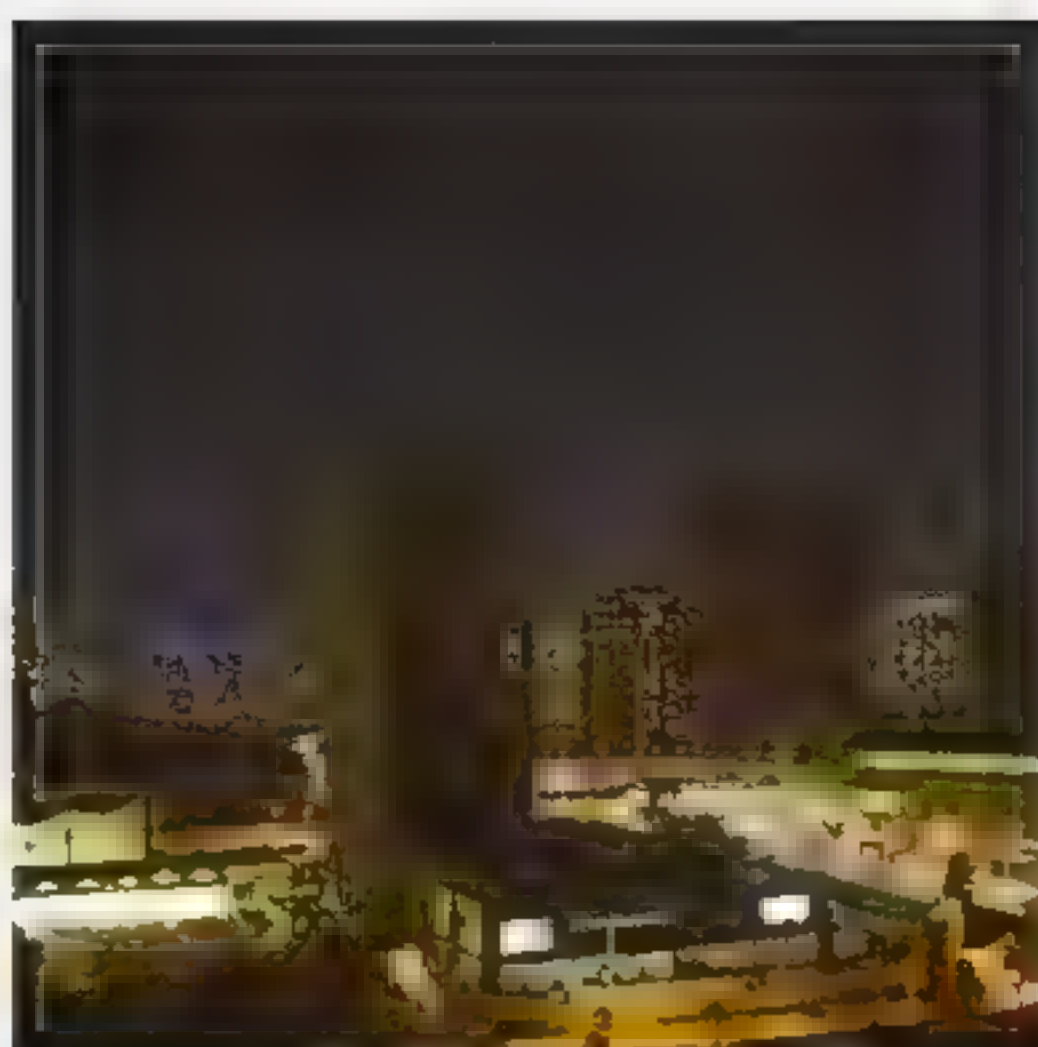
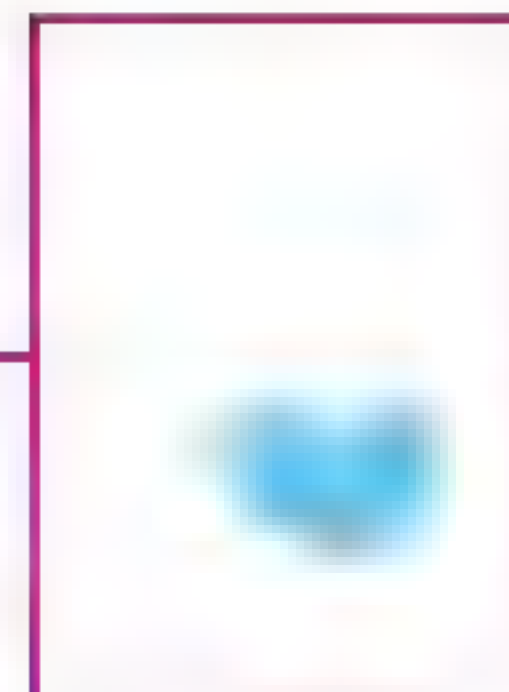
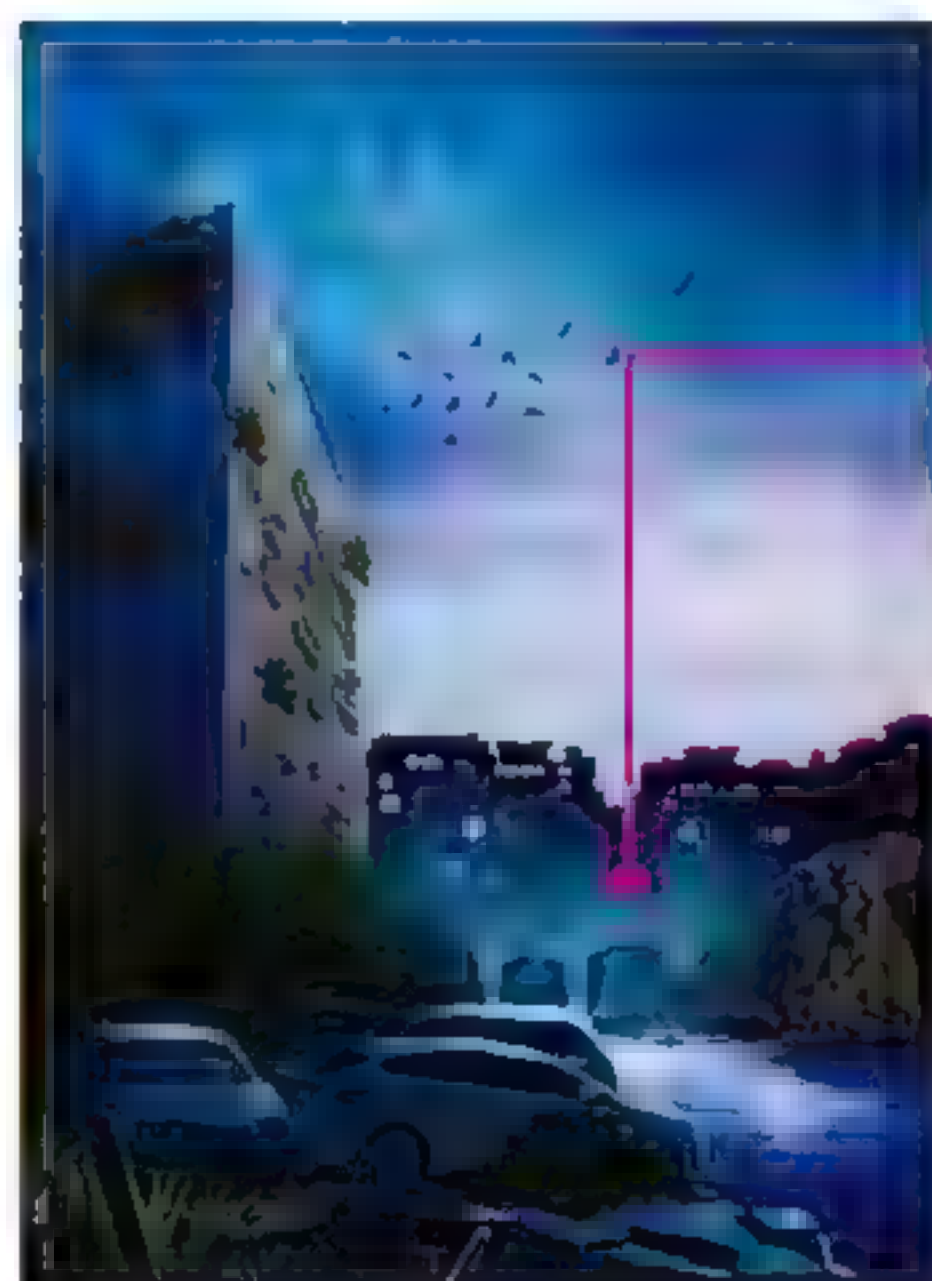
光の効果を強調させる

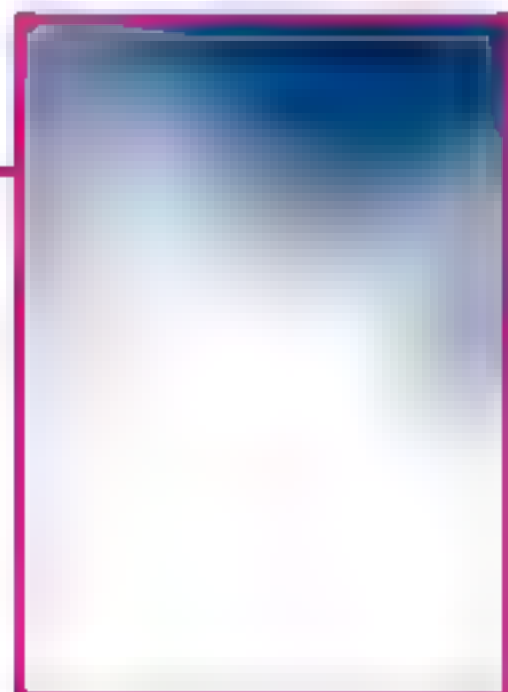
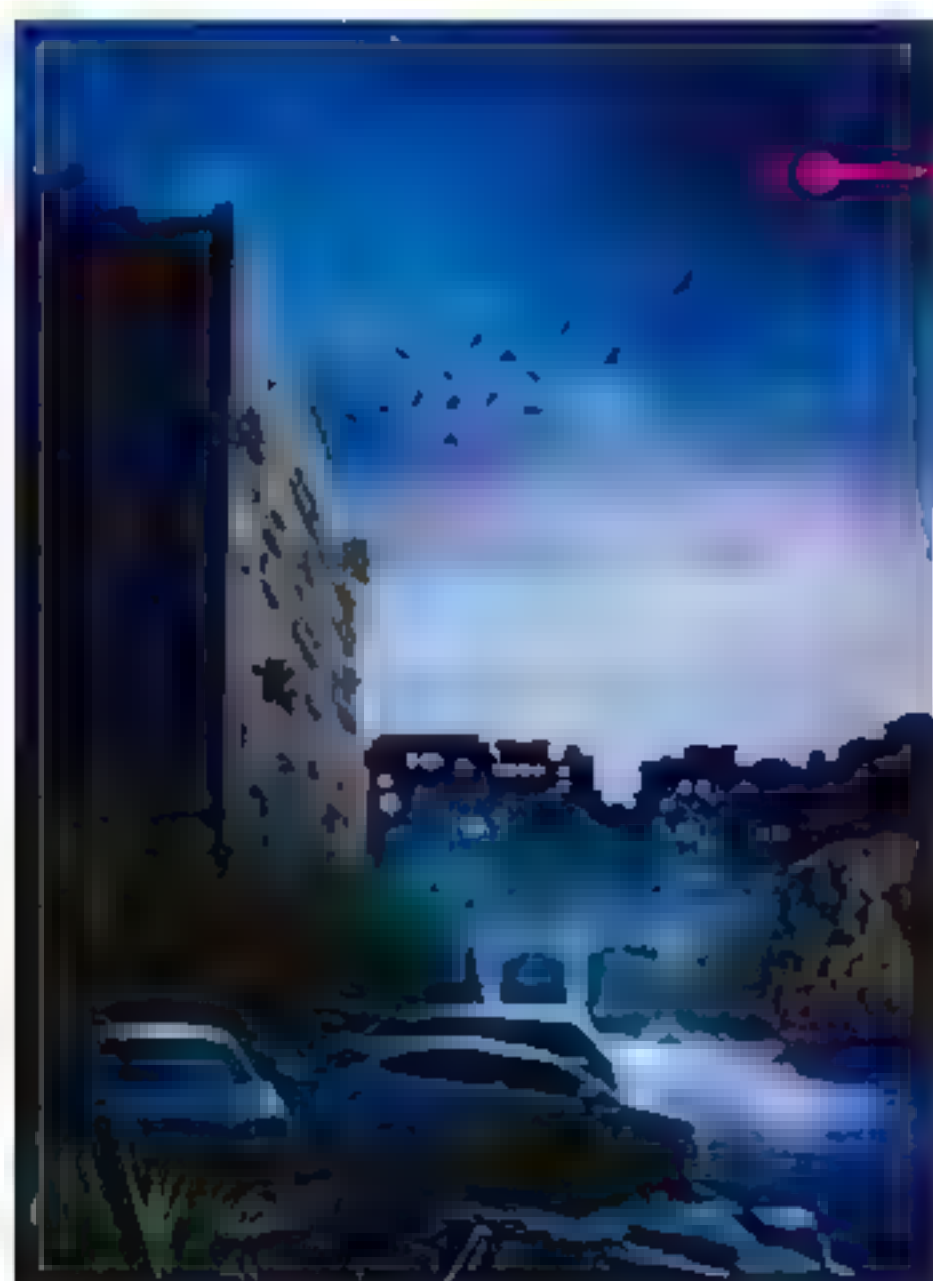
夕景・夜景など時間帯に応じた光の効果を魅力的に強調させます。日中や夕方の場合は太陽光を利用して演出可能ですが、夜の場合は星空や街灯を使った演出が必要となってきます。

夕景では、上の写真のように太陽の光が強く当たり、白飛びしてしまっているような演出効果を加えます。

夕景の演出のコツ 1

スクリーンレイヤー（90%）

新規レイヤーを作成し、全体の中で特に太陽光の影響を受けている箇所にエアブラシで黄色系の色を置きます。レイヤーの描画モードをスクリーンに変更し、不透明度を調整します。

夕景の演出のコツ 2

加算（発光）レイヤー（23%）

新規レイヤーを作成し、ペンツール等の硬いブラシでさらに明るい場所を描画します。レイヤーモードを加算（発光）に変更し、不透明度を調整します。

上の写真のように夜の街は、街灯やお店の明かり等が影響し、地上に近いほど明るくライトアップされています。逆に空に近づくほど暗くシルエットのように見えます。

加算（発光）レイヤー（28%）

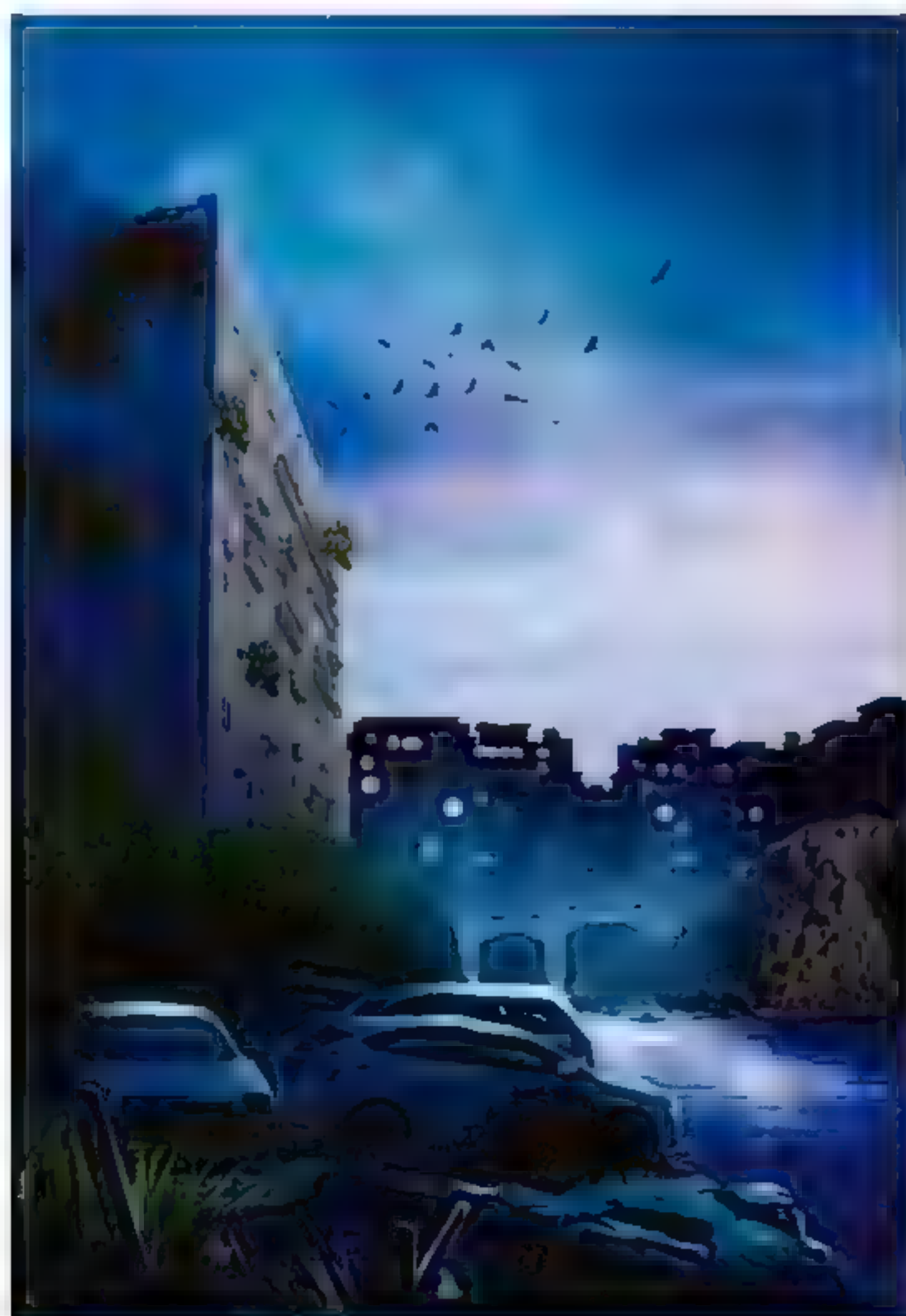
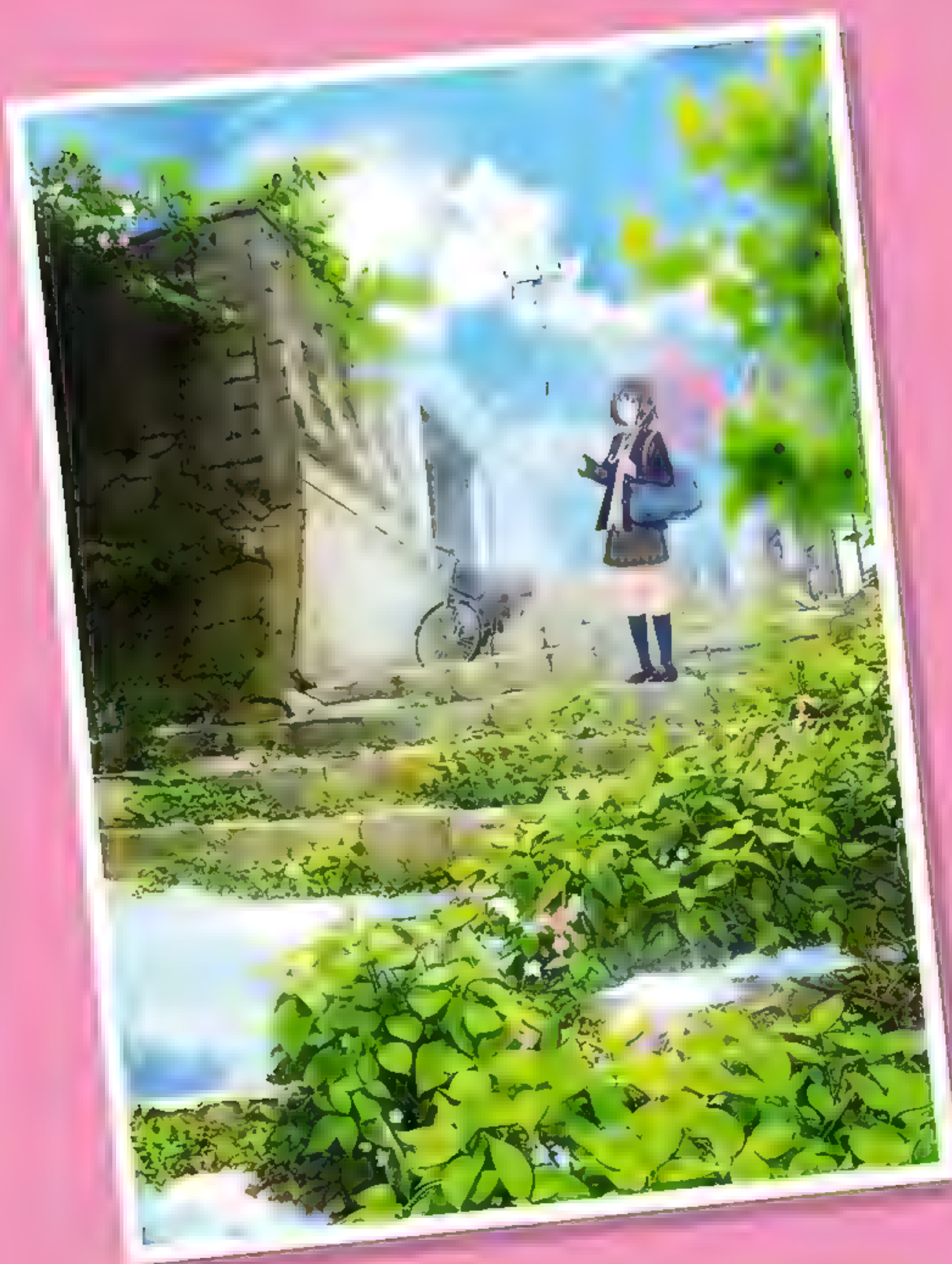
新規レイヤーを作成し、奥の建物の地上に近い位置にエアブラシでライトアップの効果を加えます。描画モードを加算（発光）に変更し、不透明度を調整します。

オーバーレイレイヤー（100%）

夜空をよりあざやかな色に調整します。新規レイヤーを作成し、空上部を中心に青色をエアブラシで入れ、描画モードをオーバーレイに変更します。

テーマを補完する飾りのモチーフを追加

ビルが朽ちてからの長い年月の経過を表すモチーフとして、ビルを浸食する木々や、そこに棲みついた鳥のシルエットを追加しました。こうするとさらに廃墟感や黄昏（たそがれ）感を増すことができます。

完成

それぞれの時間帯や天候に合った魅力的な魅せ方を捉えておけば、同じ構図・素材の写真でも情景を変更してイラストに落とし込むことが可能です。

Chapter 5

01 物語性のあるイラストを構想する

背景の中にキャラクターを登場させることにより、作品にストーリー性を盛り込むことができます。ここではその例の1つとして、本書のカバーイラストがどのようにしてでき上がっていったのかを紹介させていただきます。

打ち合わせ

まず出版社とどんなカバーイラストにするのか打ち合わせを行います。本書のテーマである「写真加工」による利点や、カバーとして魅力的なイラストであること、また、装画としての制約（タイトルや帯の入る位置）など、押さえておくべきポイントを共有していただきました。

カバーイラストは、本の中で紹介するテクニックの集大成にしたいですね。また風景イラストの中に、キャラクターを入れたらどうでしょう。

編集さん

本のカバーや広告の場合は、イラスト以外の要素も入るので、全体のデザインイメージから逆算する必要があります。タイトルを入れやすいように背景の密度が低い部分を作ったり、帯がかかって隠れてしまう下1/4には、メインモチーフを置かないようにしていただけないでしょうか。

カバーイラストの必要条件

打ち合わせをへて、今回作成するイラストに必要な条件を要約して整理しました。

❶現実より美しい（元写真との差が大きい）
❷写真から作る利点がある
❸本書で扱うモチーフが含まれる
❹カバーとしてキャッチーなものに
❺キャラクターが入ることにより、ストーリー性を感じられる

構想を練る

まとめた要約を元に構想を練っていきます。まずは選定した写真にキャラクターを合成し、簡単な構想ラフを作成します。

構想ラフ

●シチュエーション

【雨上がり】傘を持って制服を着た女の子が、雨が上がった空を見上げて喜んでいる。
※過去に作成したキャラクターを仮で配置しています。

A案

B案

青空に変更し、奥の建物に空気遠近法をとり入れます。

帯の入るライン

女の子は、
・傘をさしている
・傘を閉じている
・手のひらを上げている
等のポージングをイメージしています。

植物に付着した水滴や、地面に水たまりを追加します。

この写真を選定した理由

❶現実より美しい

雨粒や水たまりを追加することで、画面にキラキラした効果やコントラストをつけやすい。
空の変更により大きな変化を出せる。
奥行きを感じる構図のため空気遠近法の演出が加えやすい。

❷写真から作る利点がある

植物や自転車等、細かいモチーフの作画の手間を短縮できる。

❸本書で扱うモチーフが含まれている

自然物（葉）・人工物（建物）・階段等のモチーフが構図の中に含まれている。

❹カバーとしてキャッチーなものに

雨上がりのさわやかさや色のあざやかさで華やかに演出できる。

❺ストーリー性

雨上がりに喜ぶ女の子を追加し、その前後のストーリーを想像できる。

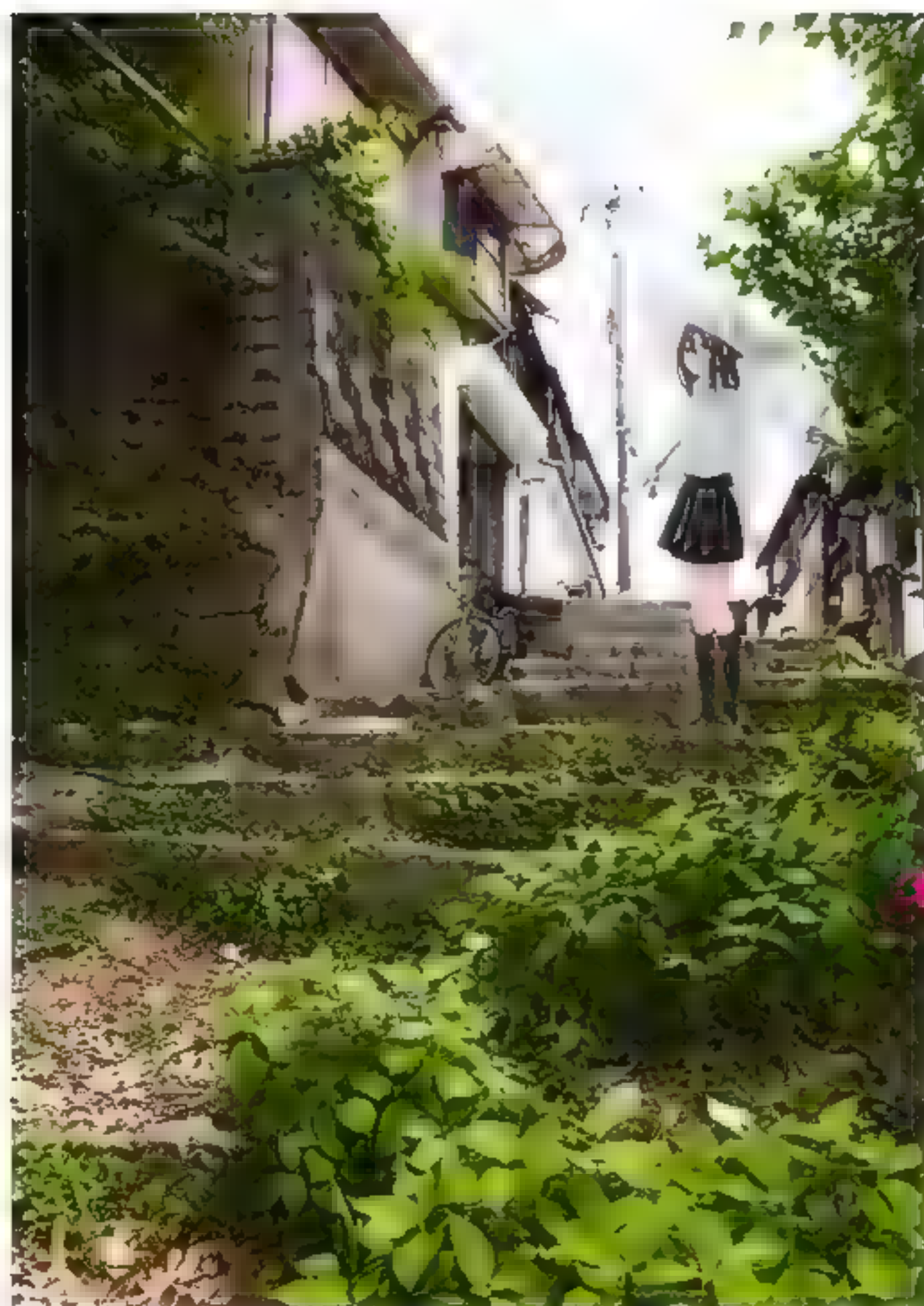
フィードバックを元に構図を調整

出版社に構想ラフを提出し、確認していただきます。キャラクターを上部遠方に配置し、絵に奥行きが出せるB案をベースに、編集さんやデザイナーさんからフィードバックをいただきました。

傘が、赤やピンク、もしくは黄色だと、緑や青の補色になるのでアクセントになると思います。水玉のようなちょっとした模様が入っていても遊び心があって面白いかもしれません。

空の部分が小さくて、雨上がりの開放感が弱い気がしました。例えば建物の一部を削ったり、もしくは空気遠近法で、建物を青く薄く、空と同化するような感じで処理していただくのがよいかなと思います。

少女が学校に通うところなのか、帰り道なのかとか、例えば夏のにわか雨にあってびしょ濡れになったけど、急に晴れて心も晴れやかになったなどといったふうに、設定やシチュエーションを細かく決めておくと、よりストーリー性が出てきて面白いと思います。

編集さん・デザイナーさん

カバーイメージ（仮）

右下は出版社から送られてきたデザイン前のカバーの仮イメージ。構図を少し調整していただいており、帯の上にちょうどキャラクターがくるように配置され、空の面積も広く開放感が増しています。

ラフの作成

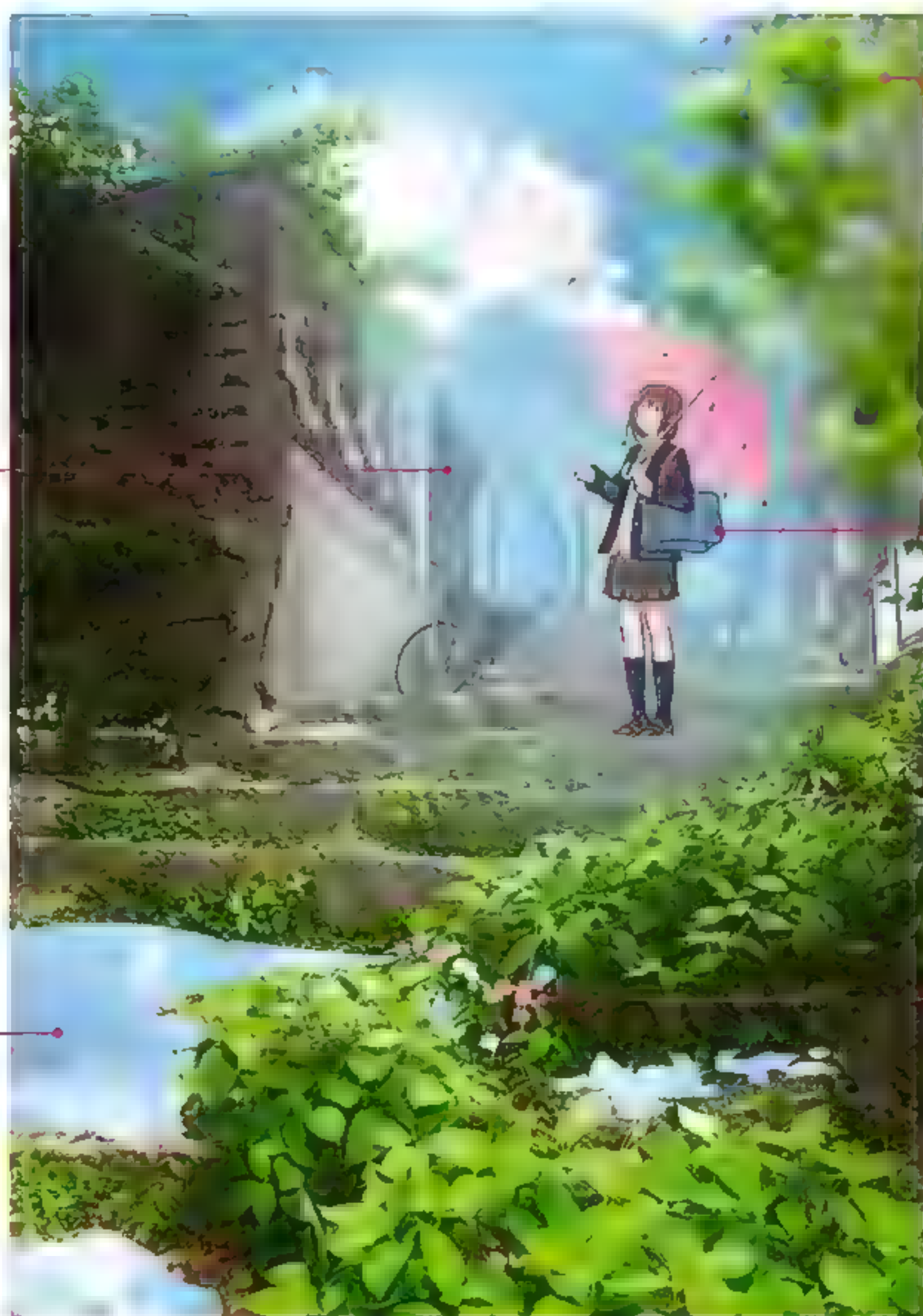
いただいたフィードバックを反映させ、ラフを作成していきます。この段階では細かいブラシ加筆は行わず、完成のイメージが分かるよう色味の調整や写真加工を行います。

奥の建物を縮小し、空気遠近法をとり入れています。

遠近感の強調として、手前の木の葉を拡大し、ぼかし効果を加えました。

キャラクターの表情やポージングに物語性の説得力を持たせました。

傘にピンク色、空に青色が入った分、階段の草の中に小さな花を足して、イラスト全体のバランスをとりました。

青空を投影した水たまりを追加し、雨上がりのさわやかさを演出しました。

ラフの提出

出版社へ再度ラフを提出したところ、OKをいただきました。ラフが固まったら完成データ作成に向け、各モチーフごとに処理を行っていきます。

めちゃくちゃいいですね！
手前に青空を投影した水たまりを入れるんですね！　小さな花が入る感じも素敵です。デザイナーに見せたら感激していました。
元写真からギャップがあるのも、ここまで変わるという裏付けになってとてもいいです。
キャラクターの表情やポージングにも物語性があって素晴らしいですね。
ぜひこの内容で進めてください！

02 さわやかな青空に変える

それでは、いよいよラフを元にイラストを作っていきます。加筆や色調補正を行う前に、必要な加工と合成処理をします。この作品では、まず奥の建物の削除や空の合成を行います。

遠景

今回この写真を選定した理由の1つには、空が白いため選択範囲がとりやすいということがあります。遠景には空気遠近法の効果をとり入れて調整していきます。

❶奥の建物の切り取り

自動選択ツールや投げなわ選択ツール等を使用し、奥の建物の不要な部分を選択して、［編集］→［切り取り］を選びます。

❷電柱の再配置

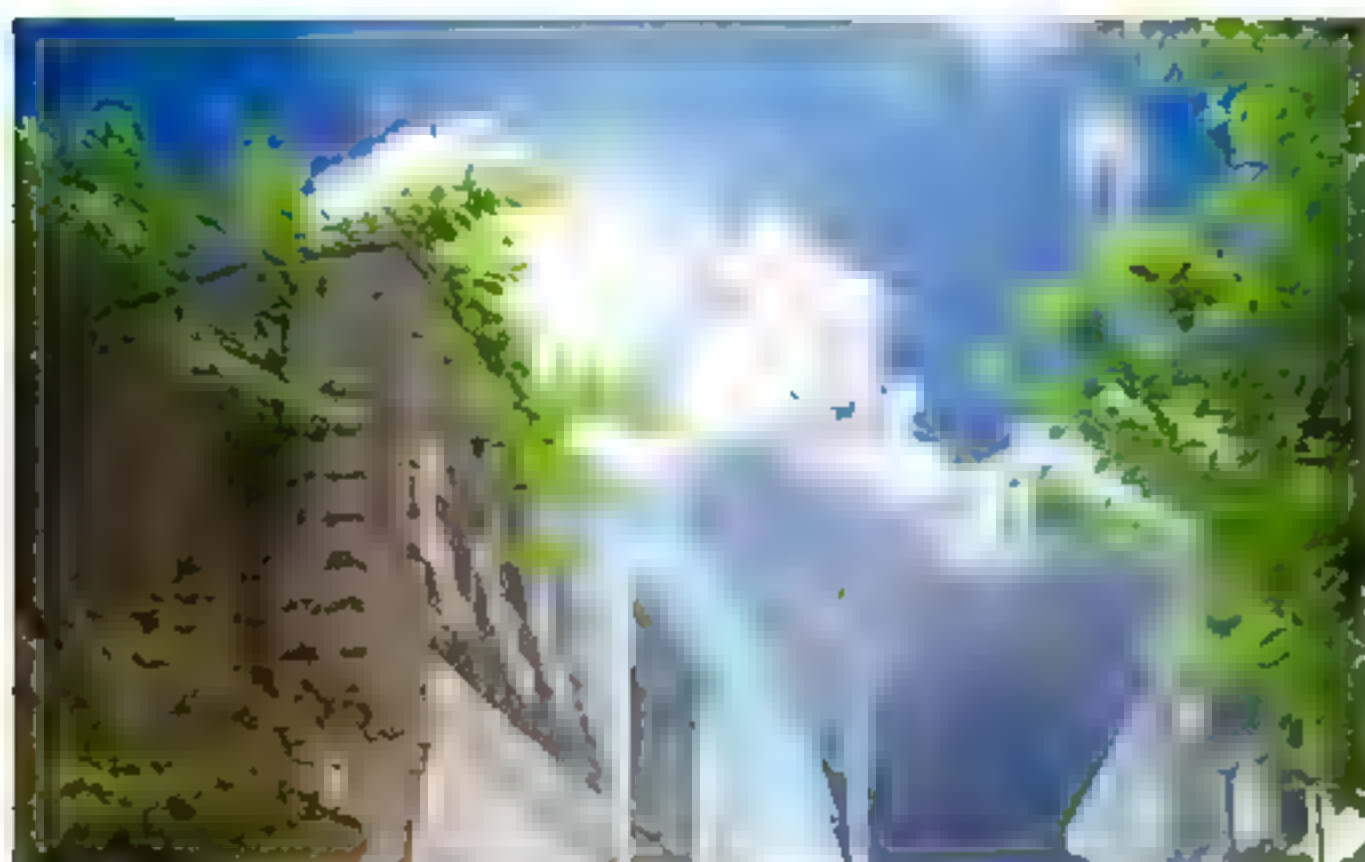
［編集］→［貼り付け］を選択すると、先ほど切り取った写真が別レイヤーにペーストされます。さらにこの中から電柱のみを切り抜きます。その後、距離感を強調させるため、電柱を少し縮小（95%程度）しました。

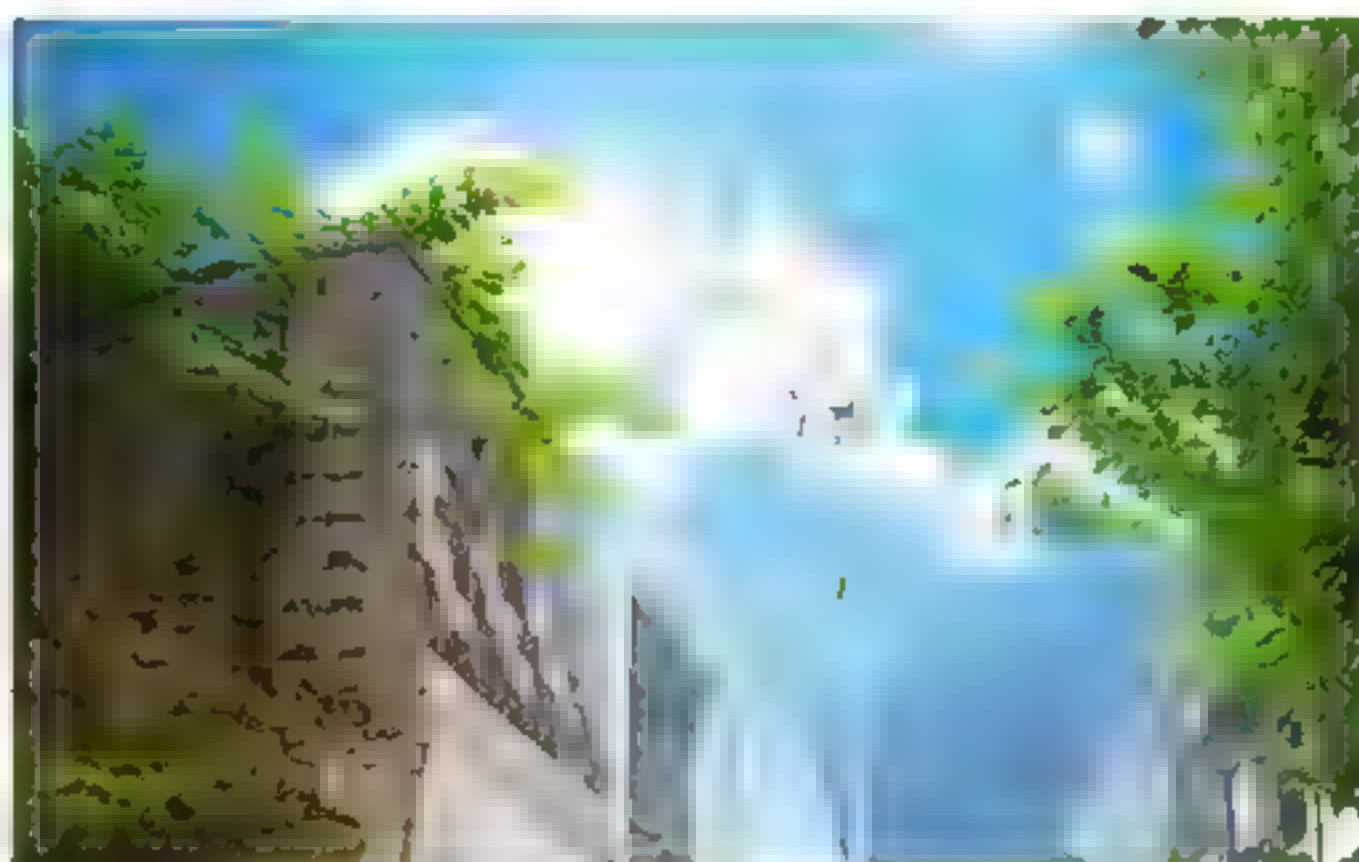
[illegible]

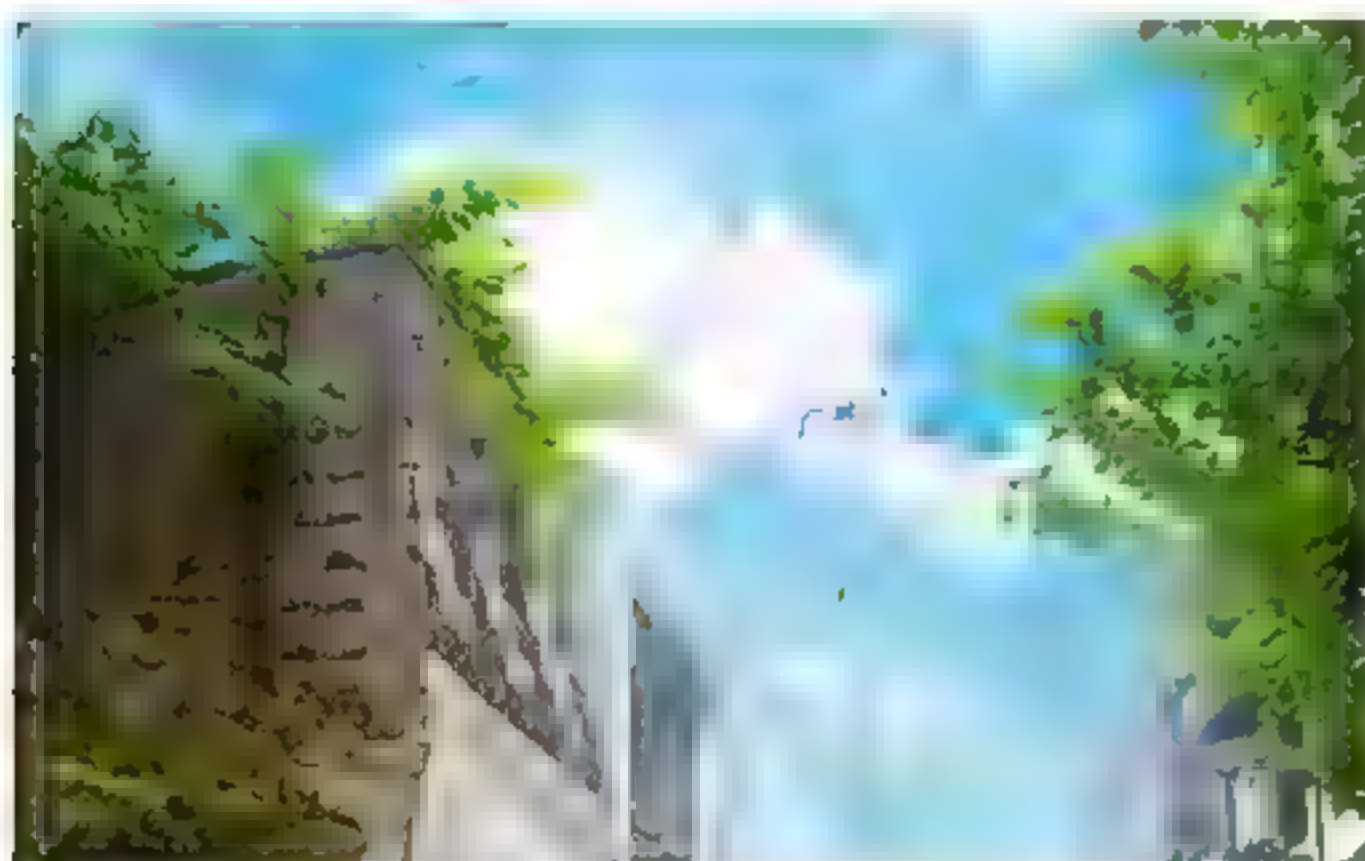
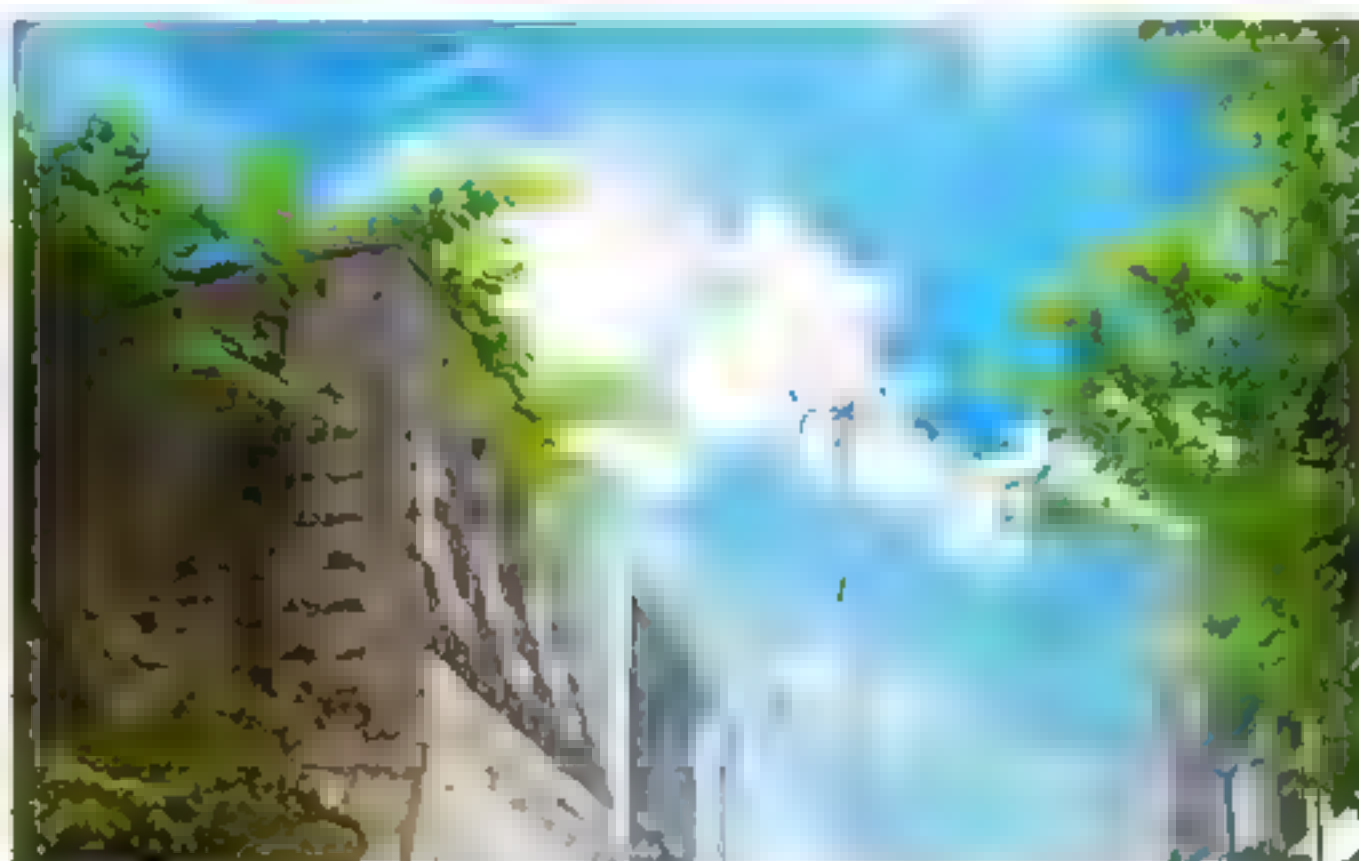
建物・電柱にそれぞれ空気遠近法の効果を加えます。通常レイヤーで青色を追加し、不透明度を下げます。奥に向かうほど青みを強くしています。

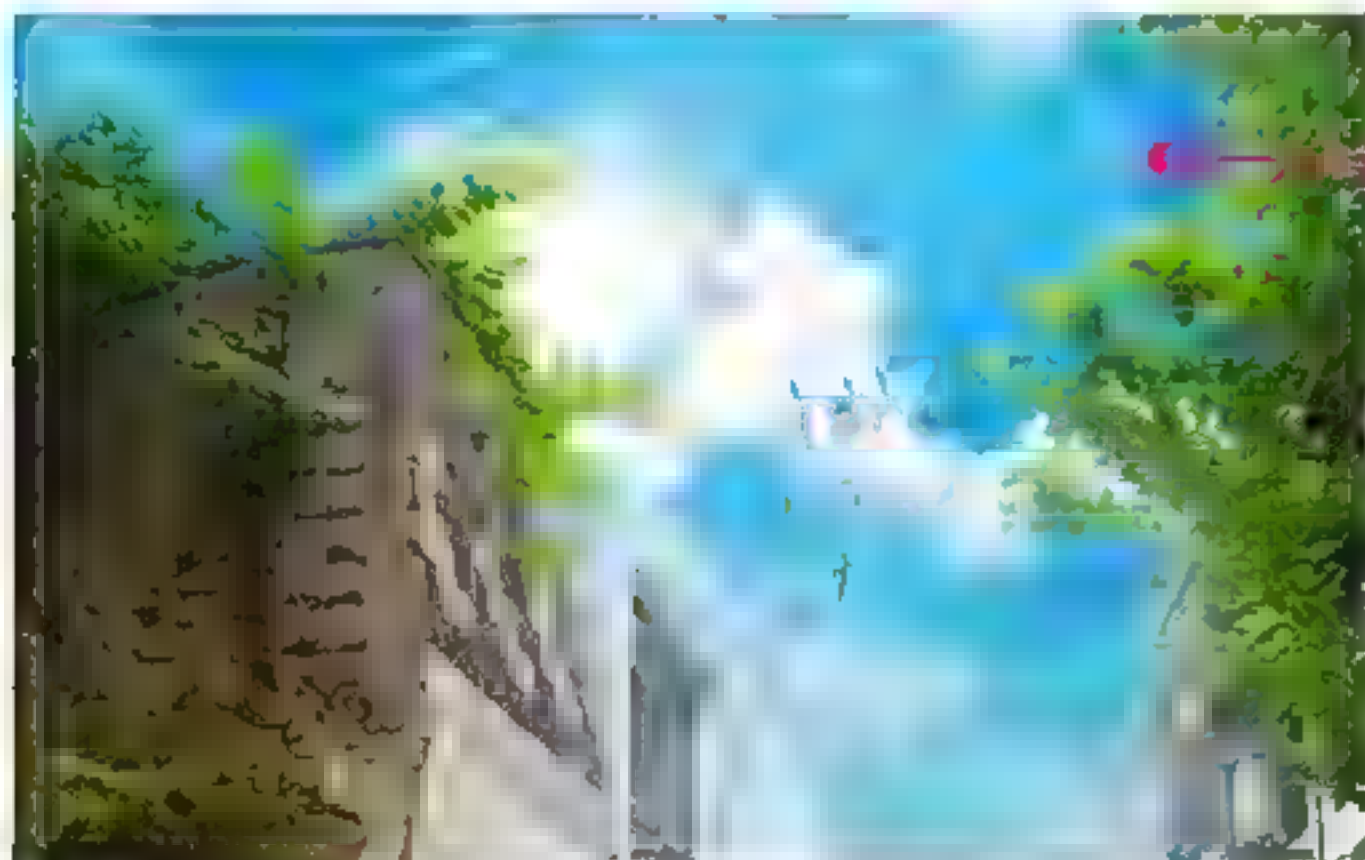
➡ 空

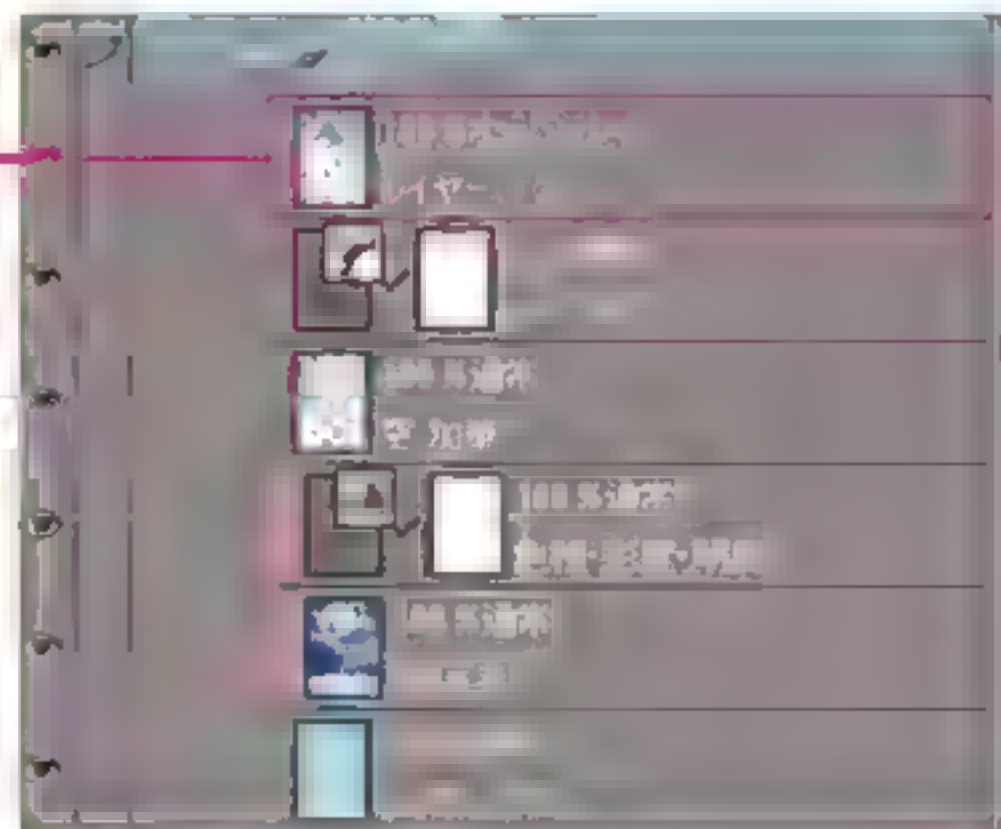
空には別の場所で撮影した写真を合成します。この作品のテーマである雨上がりのさわやかさの演出には空が重要な役割を担うので、カラッと気持ちのよい青空の写真を選びました。

[illegible]

青空が写った写真を開き、背景の下のレイヤーに合成します。このままでは雲が細かく陰も濃いのでリアルさが目立ちます。

②色調補正

空のレイヤーを右クリックして［新規色調補正レイヤー］→［色相・彩度・明度］を選択し、色相を水色に寄せ、彩度と明度を上げて調整しました。

③ブラシ加筆

48ページ[illegible]～[illegible]のように、ブラシを使って雲の加筆を行います。雲の細かさの軽減、暗い箇所に雲を追加、一部の雲の色を薄くする等の処理をして、空をすっきりとさせました。

④トーンカーブ

［新規色調補正レイヤー］→［トーンカーブ］を選択し、コントラストを調整します。トーンカーブのグラフ右側の明るい領域を保持しつつ、左側の暗い領域を少し下げています。

⑤オーバーレイ

新規レイヤーを作成し、空の上部にエアブラシで濃い青色を置き、描画モードをオーバーレイに変更します。オーバーレイを適用した箇所があざやかな青色になりました。

03 地面にも青空を投影する

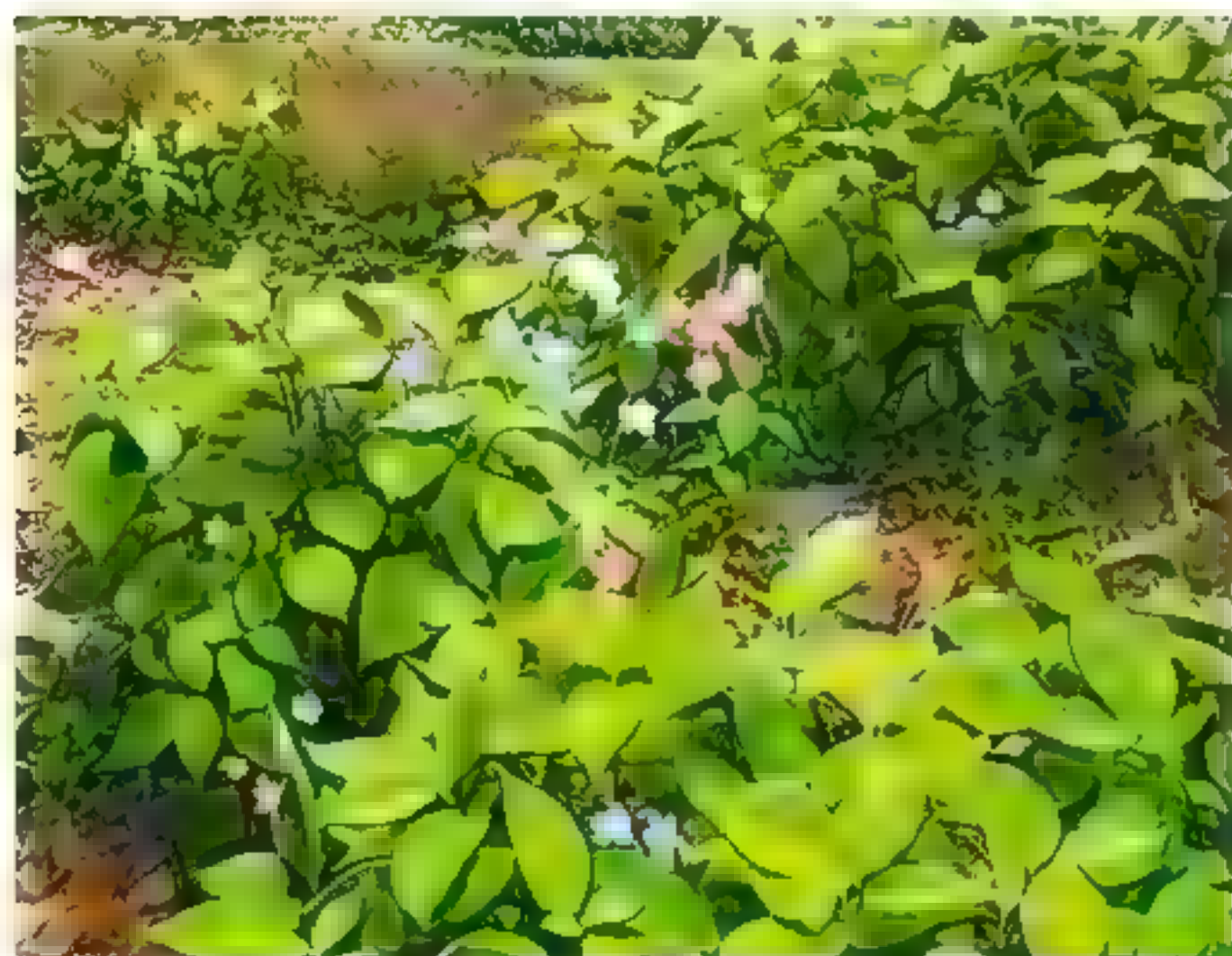
この作品の半分以上の面積を占める地面を処理していきます。Chapter2で紹介した各モチーフごとのテクニックをとり入れながら調整します。

葉

葉を処理していきます。1枚1枚加筆していくのは大変な労力がかかってしまうため、ブラシ加筆を行う際には、遠景は単色に近い処置を行い、近景の葉ほど葉脈をつぶしすぎず、ある程度残すことを意識します。

新規レイヤーを作成し、葉の明るい面・暗い面を意識してブラシ加筆します。さらに、光が強く当たる位置に細かいハイライトも追加しました。

❷スクリーン

葉の陰になっている部分にスクリーンレイヤーで青色を追加し、暗さを少しやわらげます。

新規レイヤーを作成し、小さな花を描いていきます。ピンク・水色・白色の3種類の花を全体のバランスを見つつ配置しています。

ペンツールで白い丸を描き、丸の中心を削るだけでも水滴らしい表現が可能です。葉の先から落ちそうになっている水滴を描いたり、水滴のサイズにばらつきを持たせたりして単調にならないように気を付けます。

水たまり

空が映り込んでいる水たまりを描いていきます。先に作成しておいた空（139ページ参照）を複製・合成することにより作画時間を短縮します。作品全体の色幅がせまくなってしまわないよう、水たまりの反射は、空より少し薄い水色を意識します。

❶水たまりのシルエットを作成

新規レイヤーを作成し、水たまりのシルエットをペンツール等で作成します。その後、レイヤーの不透明度を94%に設定しました。

❷空を合成

空のレイヤーをコピー&ペーストし、変形ツールを使い上下左右を反転させます。その後、シルエットのレイヤーに対しクリッピングマスクを作成します。

❸オーバーレイ

新規レイヤーを作成し、青色を重ねて描画モードを「オーバーレイ」に変更します。水たまりのあざやかさが強調されました。

❹加算（発光）

それぞれの水たまりの左上くらいの位置に、エアブラシで明るい水色を追加し、描画モードを加算（発光）レイヤーに変更します。太陽光が反射している雰囲気が出ました。

階段

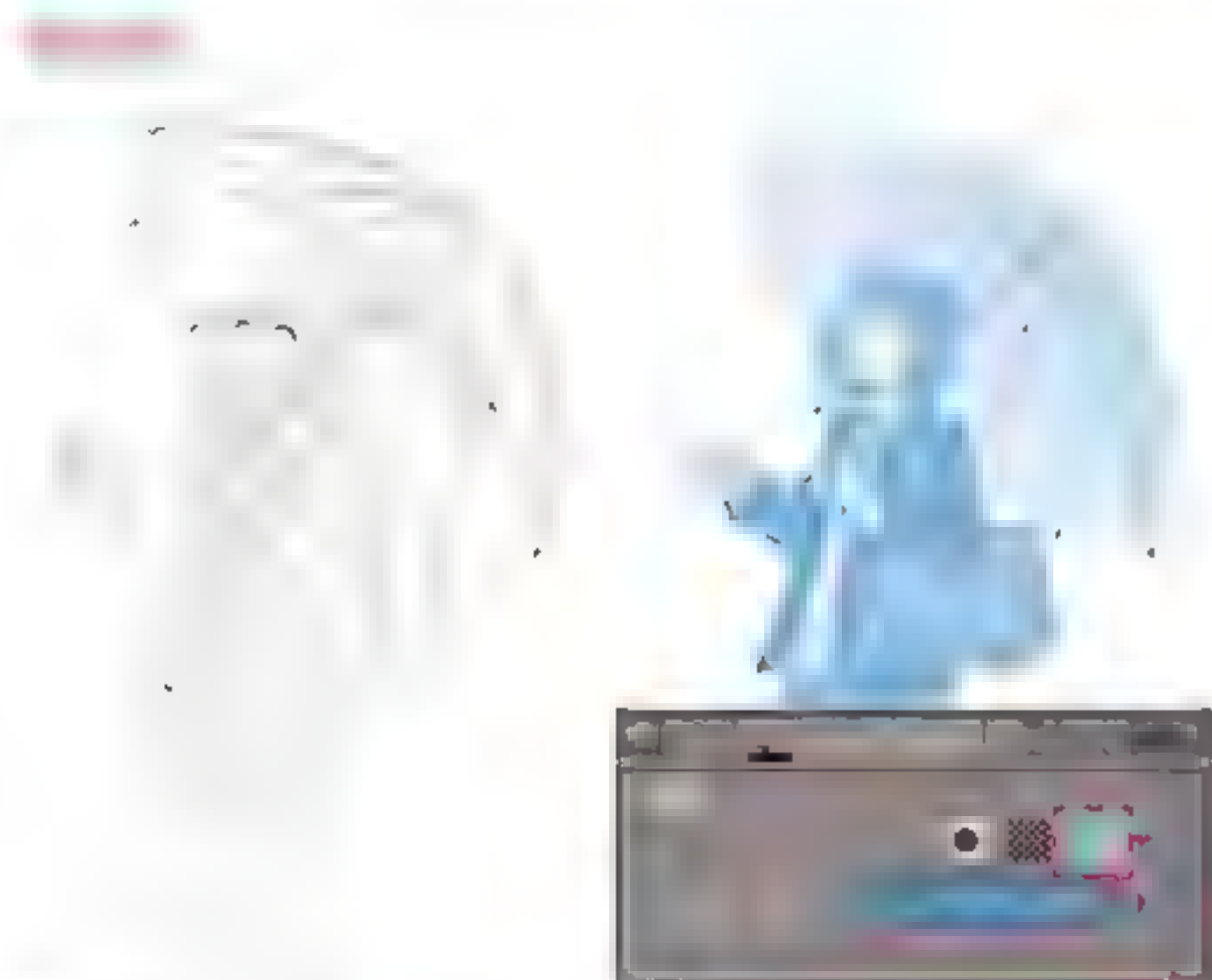
階段をブラシで加筆して密度を減らしていきます。水たまりが入るところは加筆する必要がないため、写真のままにしています。

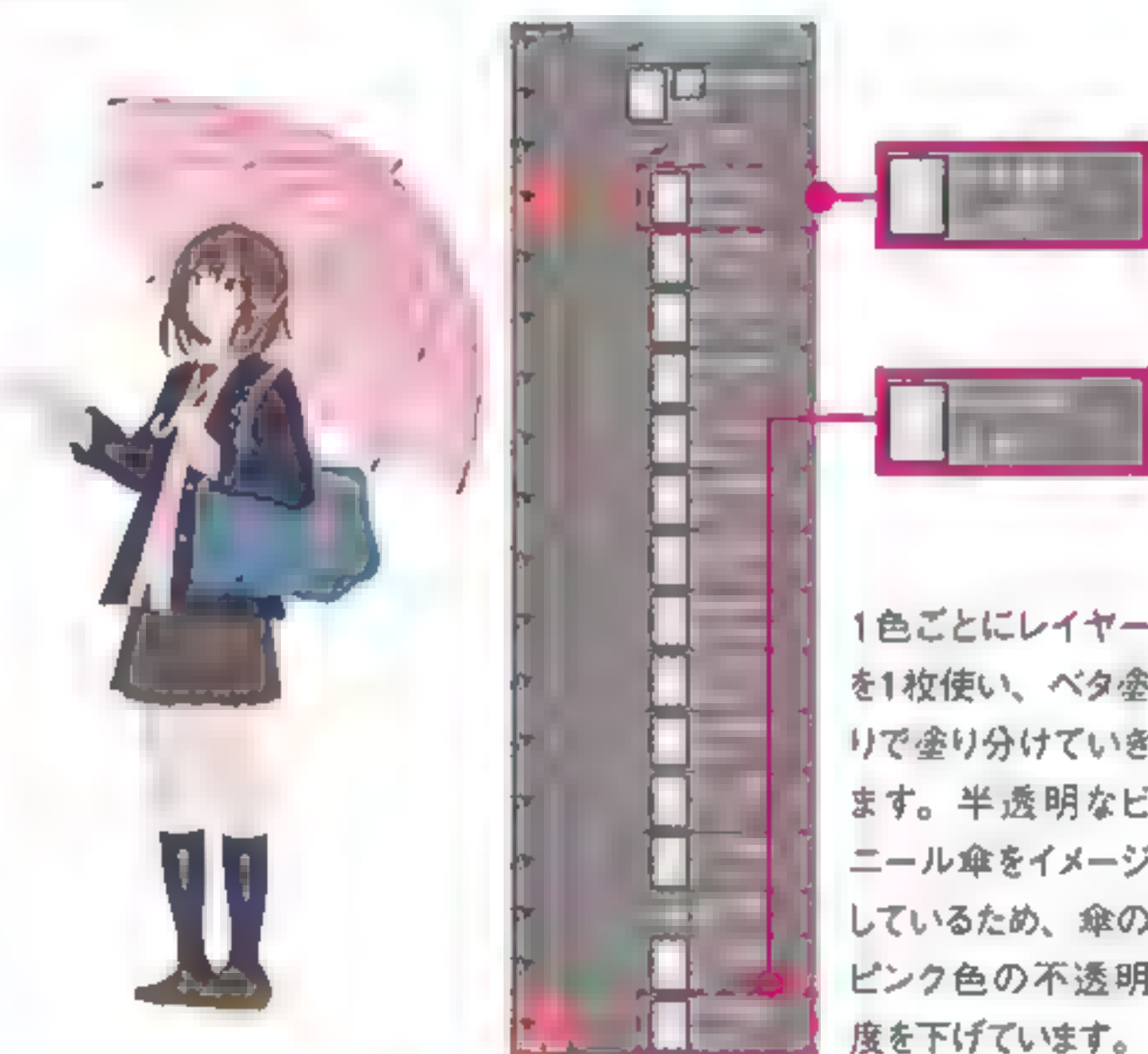
64ページの石垣の処理のように、一度ブラシ加筆によりディテールをつぶし、その上にレイヤーを追加し、にじみスプレー等のブラシで質感を加えて処理しました。階段も上段（遠景）にいくほどディテールが残らないように簡略化しています。

04 キャラクターの調和と最終調整

キャラクターを入れる場合、背景との調和をとることで、キャラクターに実在感が生まれたり、作品の世界観に没入できるような説得力が持たせられます。ちぐはぐにならないよう、光源・コントラスト・色調等に気を使いながら調整していきます。

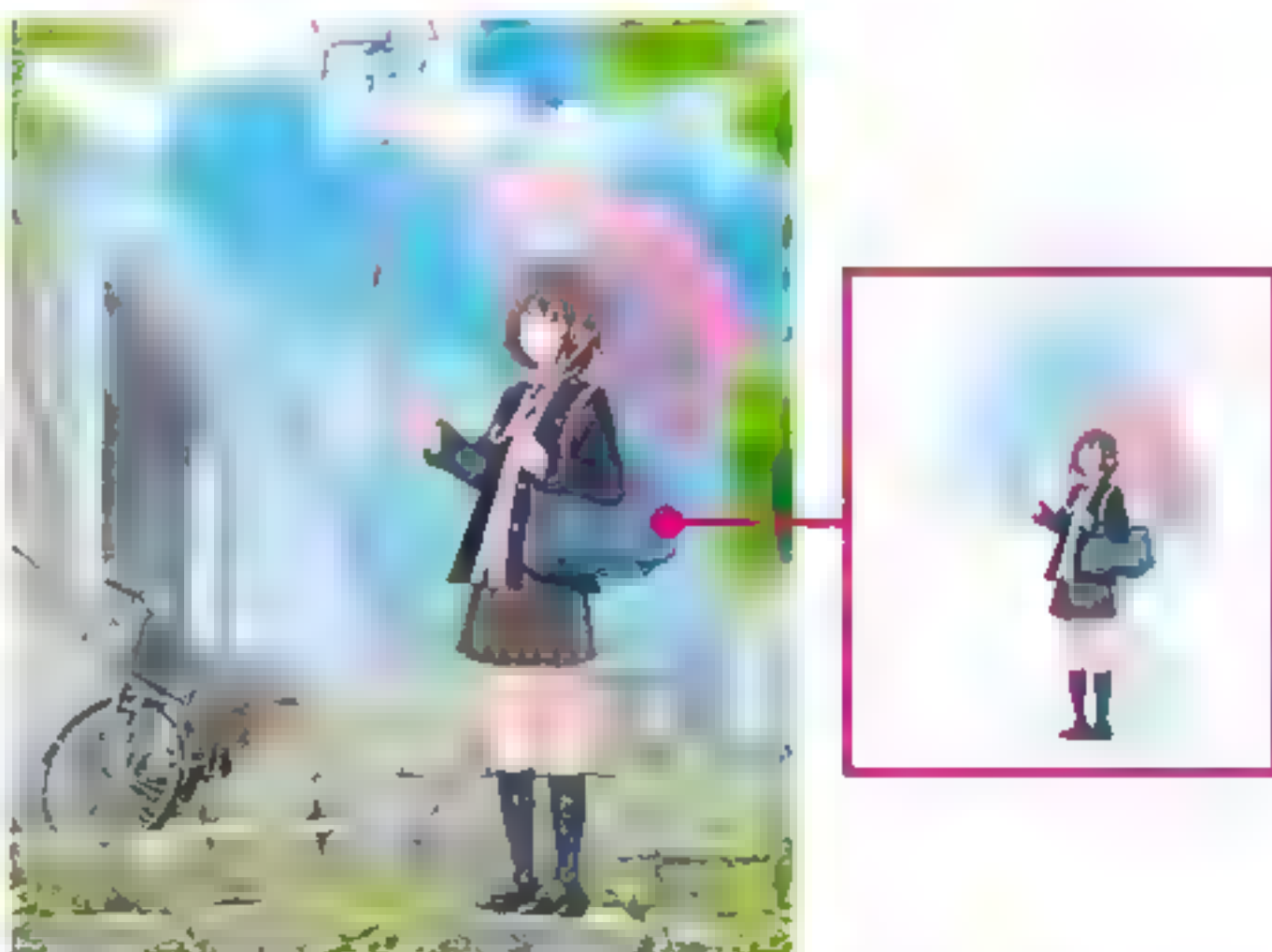
キャラクターの処理

キャラクターを清書し、背景との調和をとります。キャラクターの塗り込み度や背景とのバランスは、好みや仕上げたいイメージによって変わります。個人的には背景に写真を利用している分、全体の密度やリアリティが高いため、キャラクターの塗りをさっぱりとしたアニメ塗りに抑えて引き算することが多いです。

新規レイヤーを作成し、キャラクターの線画を起こします。ラフのレイヤーに対し、[レイヤープロパティ] の [レイヤーカラー] を青色に設定しておくと線画が起こしやすく便利です。

❷塗り分け

1色ごとにレイヤーを1枚使い、ベタ塗りで塗り分けていきます。半透明なビニール傘をイメージしているため、傘のピンク色の不透明度を下げています。

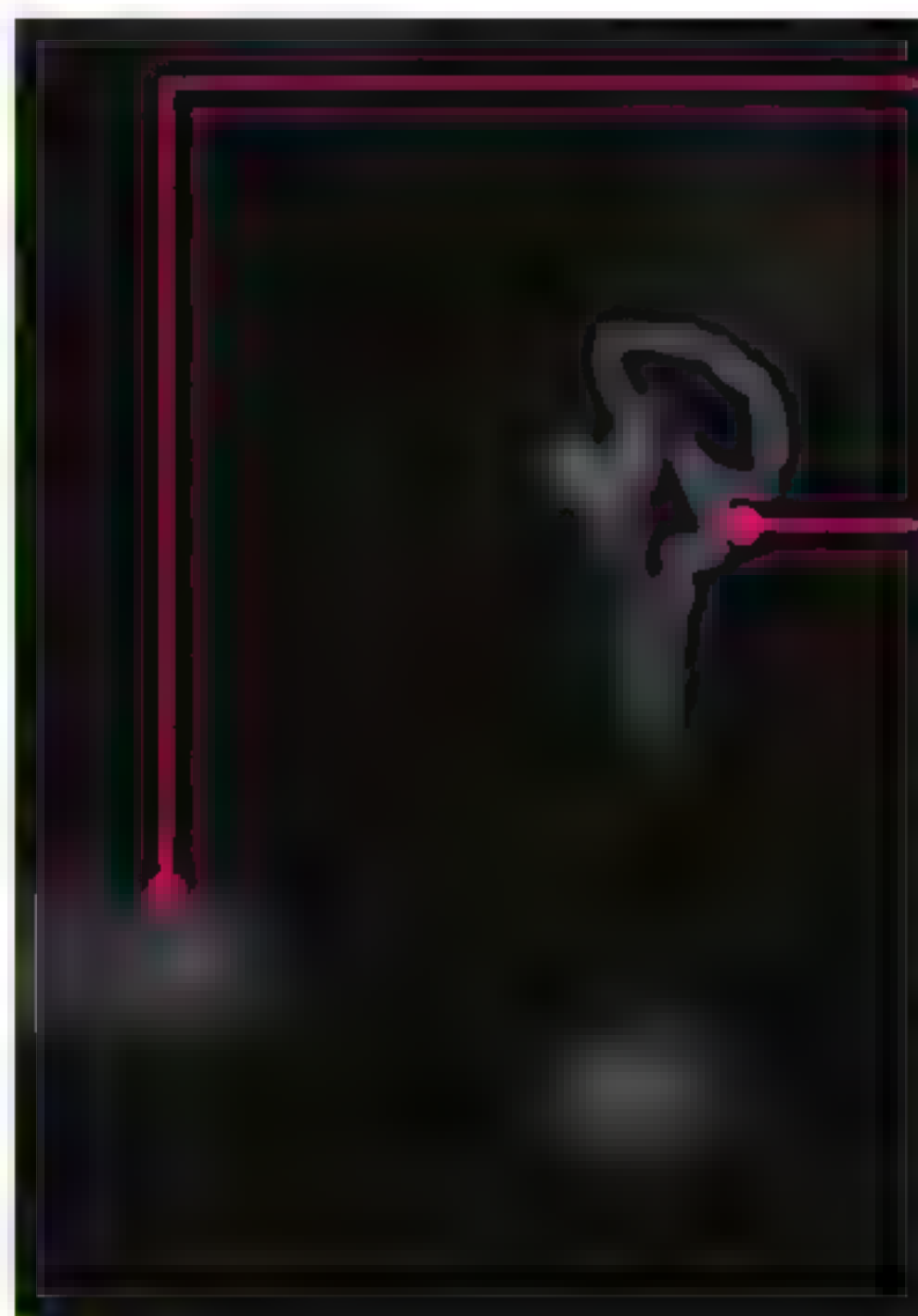
❸陰影とハイライト

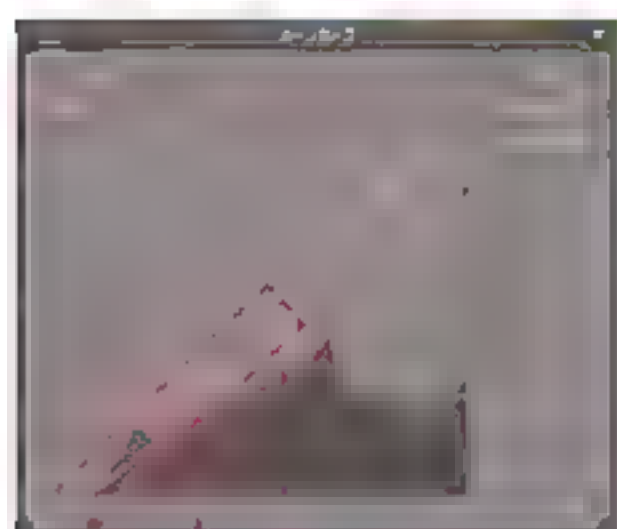
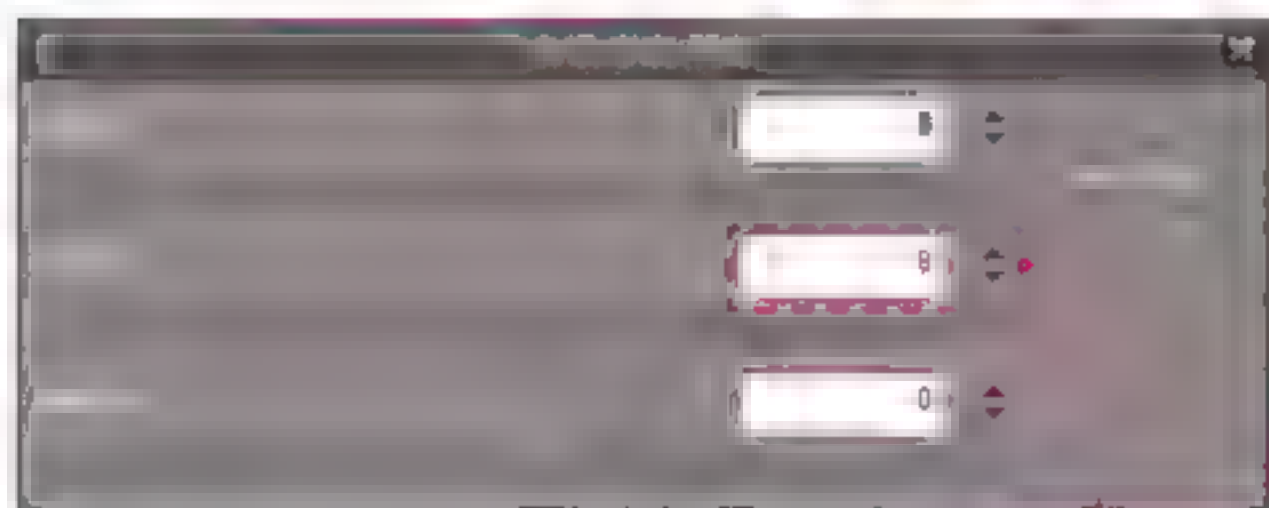
背景の光源に合わせて陰影とハイライトを加えていきます。影+エアブラシ程度のシンプルな塗りにしています。傘の線画が悪目立ちしていたため、線画の上にレイヤーを追加し、不透明度を下げてピンク色を置き、なじませました。

❹背景との調和

背景を表示して、バランスを見つつ調和させていきます。キャラクターの左上あたりにエアブラシを使い、スクリーンレイヤーで青空の影響を受けている様子を入れました。右側にも反射光の表現として、少し青色を入れています。

最終調整

作品の中でより目立たせたいものを、強調したり魅力が引き立つように調整します。また、全体のコントラストや色調の調整も行い作品を仕上げていきます。

①主役を目立たせる

主役の女の子を目立たせています。女の子のアウトラインに合わせてスクリーンレイヤーを追加することにより、やわらかなセパレーションを作ります（セパレーションとは、背景とキャラクターが同化しないように白やグレー系の色で境界を作ることです）。また、水たまりの反射の輝きをより強調するために、加算（発光）レイヤーで光を追加しました。

[illegible]

最後にトーンカーブを利用してコントラストの調整と、彩度を上げてあざやかさを調整しました。トーンカーブは明るさを維持したまま左側の暗さを下げ、コントラストにメリハリを付けました。彩度は［色相・彩度・明度］を利用し、彩度のみ少し値を上げました。最後にそれぞれの色調補正レイヤーの不透明度を調整して、完成です。

さけハラス

東京都在住。旅するイラストレーターとして全国を旅しながら創作活動を行う。専門学校にて講師業を行いつつ、フリーランスとして書籍の装画、CDジャケット用イラスト、キャラクターデザインなどを手がける。
Twitter：@hunwaritoast
pixiv ID：10958370

THE TECHNIQUES
TO PROCESS PHOTOS INTO

LANDSCAPE ILLUSTRATIONS

さけハラス

SAKEHARASU

東京都在住。旅するイラストレーターとして全国を旅しながら創作活動を行う。専門学校にて講師業を行いつつ、フリーランスとして書籍の装画、CDジャケット用イラスト、キャラクターデザインなどを手がける。

Twitter：@hunwaritoast
pixiv ID：10958370

THE TECHNIQUES
TO PROCESS PHOTOS INTO

LANDSCAPE
ILLUSTRATIONS

神技作画シリーズ
写真加工で作る
風景イラスト
さけハラス
SAKEHARASU
KADOKAWA
写真加工で作る風景イラスト
さけハラス

写真加工で作る風景イラスト 神技作画シリーズ

著者　さけハラス

2019年5月30日　発行

本電子書籍は下記にもとづいて制作しました
『写真加工で作る風景イラスト 神技作画シリーズ』
2019年5月30日　初版発行

発行者　川金正法
発行　株式会社ＫＡＤＯＫＡＷＡ
https://www.kadokawa.co.jp/

お問い合わせ
https://www.kadokawa.co.jp/　（「お問い合わせ」へお進みください）